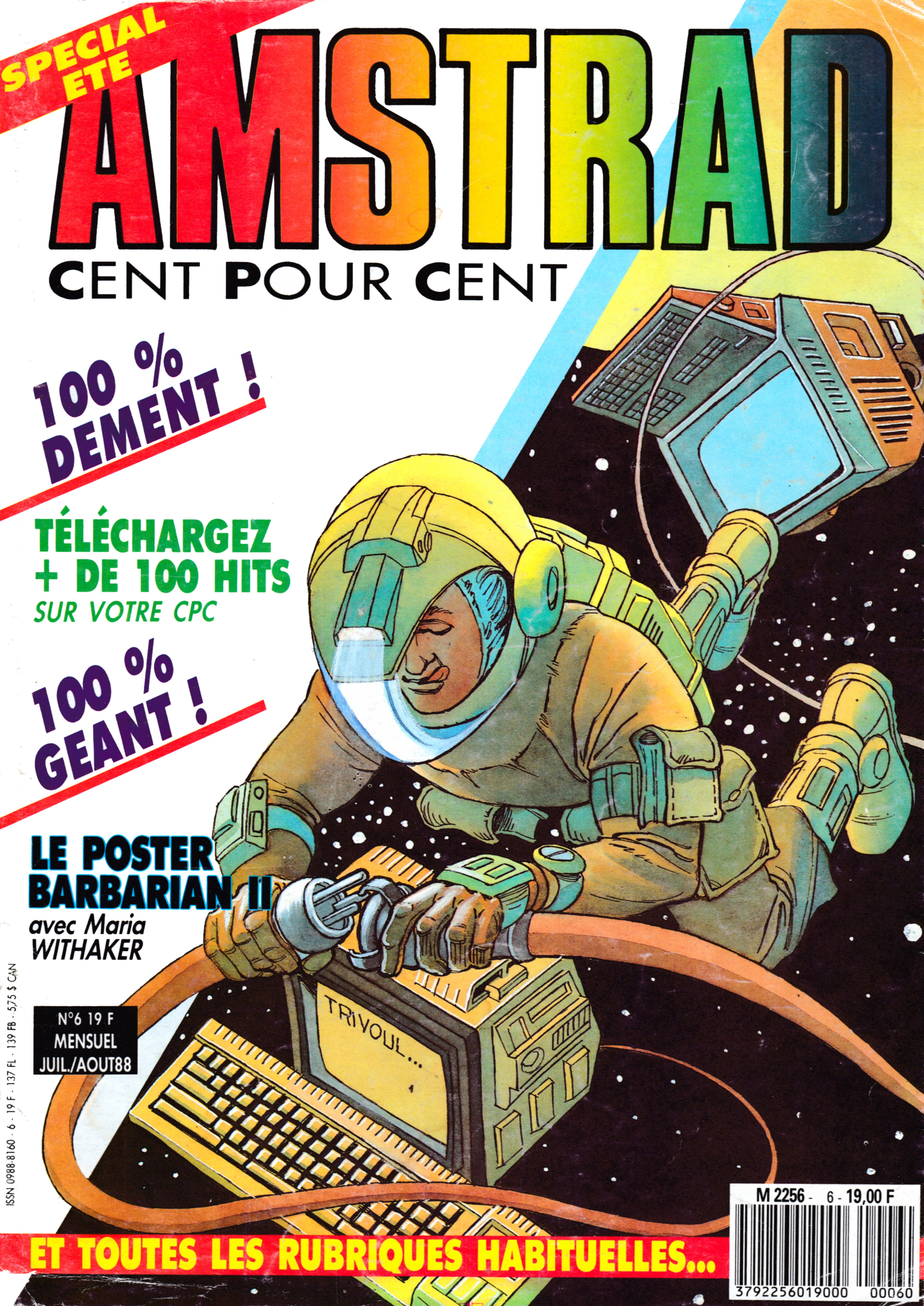
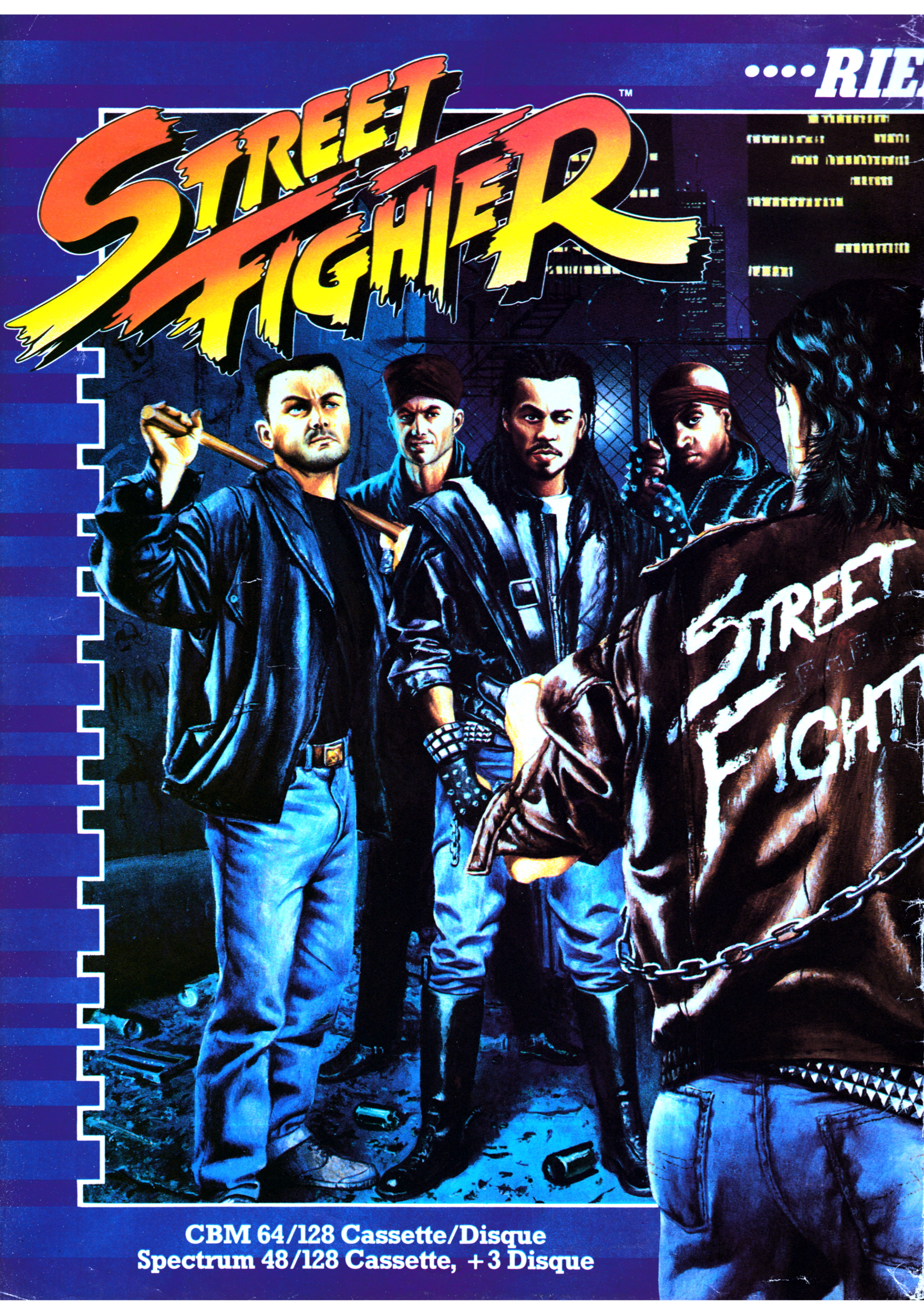


N°6 19 F
MENSUEL
JUIL./AOUT88
ISSN 0988-8160 - 6 - 19 F - 137 FL - 139 FB - 5,75 $ CAN
M 2256 - 6 - 19,00 F
3792256019000 00060



....RIE
STREET FIGHTER™
STREET
FIGHT
CBM 64/128 Cassette/Disque
Spectrum 48/128 Cassette, +3 Disque

N NE VOUS BARRE LA ROUTE

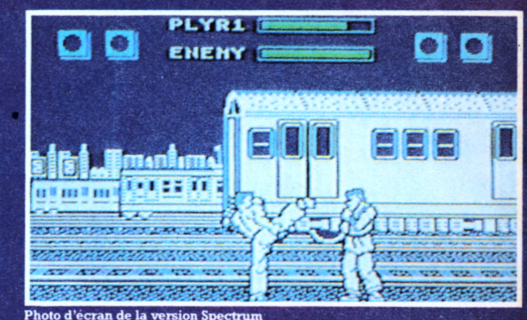


Photo d'écran de la version Spectrum

Photo d'écran de la version Amstrad


Photo d'écran de la version CBM 64/128



Photo d'écran de la version Atari ST

ACTION DE MACHINE A SOUS EXPLOSIVE!

Vous bataillez votre chemin à travers le globe en affrontant la force fabuleuse de 10 terribles chefs de file du combat au corps à corps.

"UN CLASSIQUE DE SINCLAIR"

"Un jeu de combat très impressionnant qui bat très facilement Renegade. Allez casser quelqu'un." *Sinclair User*

"Il est rapide, joli et très dur." Your Sinclair

CAPCOM™

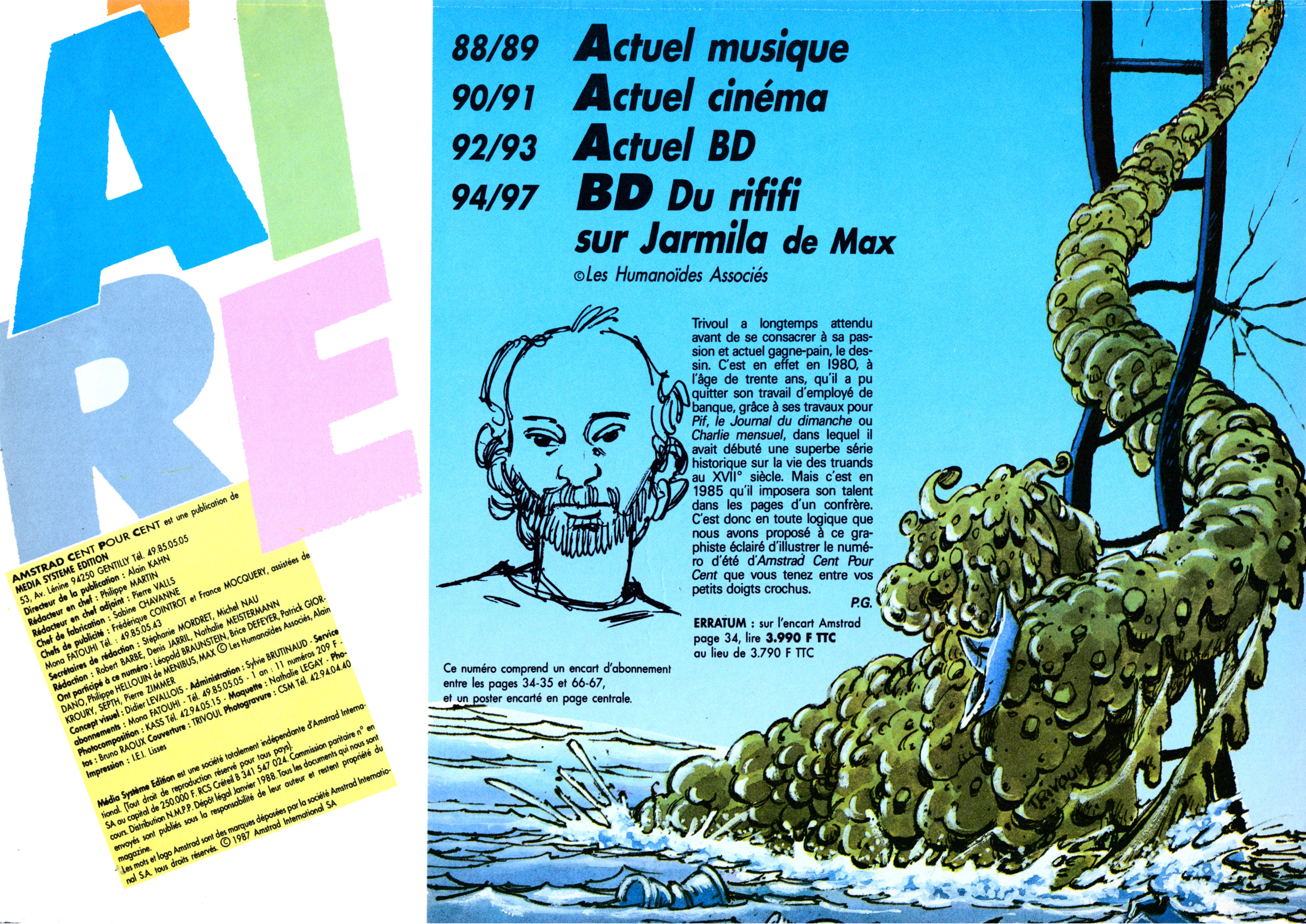
DES GEANTS DANS L'INDUSTRIE DES JEUX VIDEOS

Amstrad Cassette/Disque
Atari ST Disque Amiga Disque

GO! Media Holdings Ltd., une division de U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX, Tel: 021 356 3388



SOMM



©Les Humanoïdes Associés

Trivoul a longtemps attendu avant de se consacrer à sa passion et actuel gagne-pain, le dessin. C'est en effet en 1980, à l'âge de trente ans, qu'il a pu quitter son travail d'employé de banque, grâce à ses travaux pour *Pif, le Journal du dimanche* ou *Charlie mensuel*, dans lequel il avait débuté une superbe série historique sur la vie des truands au XVII° siècle. Mais c'est en 1985 qu'il imposera son talent dans les pages d'un confrère. C'est donc en toute logique que nous avons proposé à ce graphiste éclairé d'illustrer le numéro d'été d'*Amstrad Cent Pour Cent* que vous tenez entre vos petits doigts crochus.

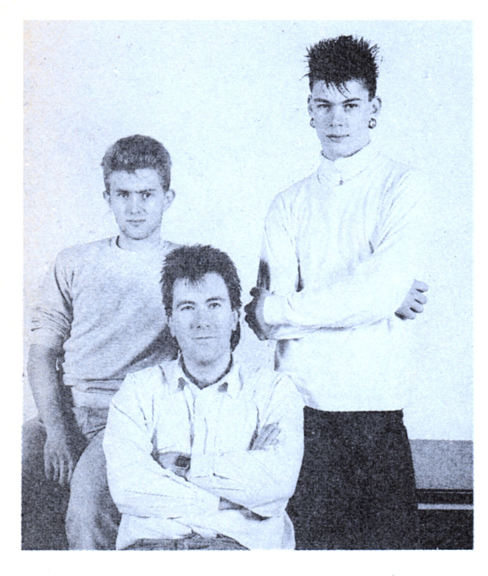
P.G.

ERRATUM : sur l'encart Amstrad page 34, lire **3.990 F TTC** au lieu de 3.790 F TTC

Ce numéro comprend un encart d'abonnement entre les pages 34-35 et 66-67, et un poster encarté en page centrale.

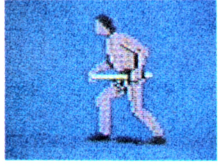
AMSTRAD CENT POUR CENT est une publication de **MEDIA SYSTEME EDITION**
53, Av. Lénine 94250 GENTILLY Tél. 49.85.05.05
Directeur de la publication : Alain KAHN
Rédacteur en chef : Philippe MARTIN
Rédacteur en chef adjoint : Pierre VALLS
Chef de fabrication : Sabine CHAVANNE
Chefs de publicité : Frédérique COINTROT et France MOCQUERY, assistées de Mona FATOUHI Tél. : 49.85.05.43
Secrétaires de rédaction : Stéphanie MORDRET, Michel NAU
Rédaction : Robert BARBE, Denis JARRIL, Nathalie MEISTERMANN
Ont participé à ce numéro : Léopold BRAUNSTEIN, Brice DEFEYER, Patrick GIORDANO, Philippe HELLOUIN de MENIBUS, MAX © Les Humanoïdes Associés, Alain KROURY, SEPTH, Pierre ZIMMER
Concept visuel : Didier LEVALLOIS - **Administration** : Sylvie BRUTINAUD - **Service abonnements** : Mona FATOUHI - Tél. 49.85.05.05 - 1 an : 11 numéros 209 F - **Photocomposition** : KASS Tél. 42.94.05.15 - **Maquette** : Nathalie LEGAY - **Photos** : Bruno RAOUX **Couverture** : TRIVOUL **Photogravure** : CSM Tél. 42.94.04.40
Impression : I.E.I. Lisses

ET STEVE BROWN CREA BARBARIAN





Tous les hits de Palace Software, c'est lui : Cauldron I et II, Barbarian, Rim Runner, et bien sûr Barbarian II. Artiste, designer, il n'en dirige pas moins les équipes de programmeurs, et c'est sans doute une des clefs de la qualité des jeux et du succès de Palace Software.
- Mais comment tout cela a-t-il commencé ?
- J'ai étudié l'illustration et la peinture au collège. Par la suite, je dessinai des couvertures de magazines fantastiques, comme *White Dwarf (le Nain blanc)*. Je faisais déjà dans le style Barbarian. Palace existait depuis six mois, ne travaillait qu'avec des programmeurs et cherchait un artiste. J'ai répondu à une annonce.
- Comment expliquez-vous le succès de Barbarian, alors que le principe du jeu n'a rien de nouveau ?
- Cela marche parce que c'est l'histoire éternelle de l'homme contre l'homme. Le combat ultime. Je me suis inspiré de Conan, dont j'ai lu tous les épisodes. Pour Barbarian, nous avons reçu plein de lettres de fans, des dessins de personnages décapités. Et puis, quelques parents qui se plaignaient de la violence du jeu, ou de la photo de Maria Whitaker en couverture.
- L'animation de Barbarian est superbe, comment arrivez-vous à un tel réalisme ?
- Nous nous filmons en vidéo, avec des



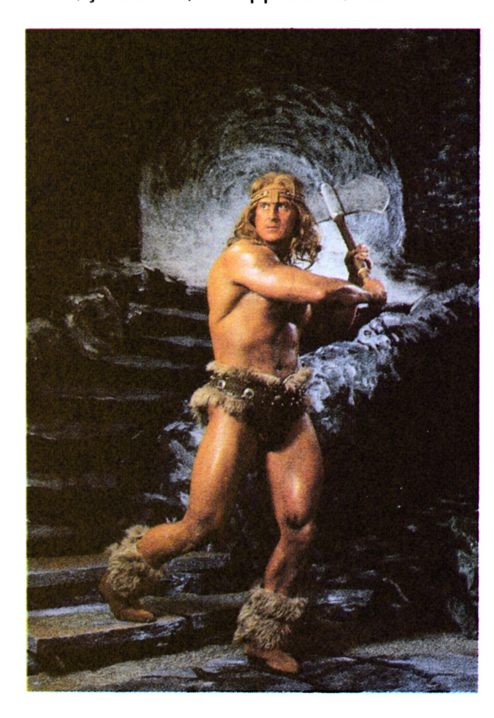


épées en plastique. En visionnant le mouvement, nous décidons en combien de poses nous allons le décomposer. Puis nous arrêtons le magnétoscope sur les positions clés et nous plaçons un transparent sur le téléviseur, pour recopier les contours. Ensuite, le transparent sur du papier millimétré nous permet de retranscrire en pixels. Mais, pour Barbarian II, nous avons utilisé un livre de photos qui est la référence en animation : *Human in motion (l'Homme en mouvement)*. Au tout début du siècle, l'auteur, Edward Muybridge, a photographié toutes les poses du mouvement humain ; cela n'a jamais été refait depuis.
- Comment se déroule le travail en équipe ?
- Je travaille avec un programmeur et un apprenti dessinateur. Au départ, je fais les dessins et un story-board, puis nous en discutons. Par la suite, je suis de très près la programmation et je réalise la moitié des graphismes, les sprites de départ par exemple.

- Quelles sont les différences entre Barbarian I et II ?
- Le deuxième épisode de Barbarian est plus un jeu d'arcade et d'aventure qu'un jeu d'action pure. Le Barbare affronte des monstres, car nous avions fait le tour du combat d'homme à homme. Il y a vingt-quatre monstres en tout. Le jeu se charge en quatre fois et renferme donc des décors beaucoup plus variés. On décapite toujours certains assaillants : les Goblins, les Orks, l'homme de Néanderthal. A un moment, lorsque le Barbare saute au-dessus d'un puits, il est attrapé par un tentacule ; une énorme mâchoire engloutit le guerrier et recrache avec une moue gourmande un tas d'os qui rebondissent sur le sol. Nous avons aussi suivi la suggestion d'un fan et, au tout début du jeu, le joueur choisit d'incarner le Barbare armé d'une hache ou la Barbare et son épée. Elle a les mêmes pouvoirs que l'homme, seule l'arme change. Cette fois, on ne pourra plus rien nous reprocher.
- Qui est Barbarian ?
- Conan, il a toutes les caractéristiques de Conan. Il n'est pas barbare, c'est l'époque qui l'est. Il faut tuer ou être tué. Les règles sont cruelles, mais justes.
- Y aura-t-il un Barbarian III ?
- Oui, si je reçois suffisamment de lettres de fans. (Envoyez vos pétitions à la rédaction, qui transmettra.)



- Maintenant, passons aux questions essentielles, que buvez-vous le matin au réveil ?
- Du thé.
- Et le soir, avant de vous coucher ?
- De la Budweiser.
- Quelle est la couleur de vos chaussettes aujourd'hui ?
- Blanche.
- Quelle est la chose que vous préférez chez Maria Whitaker?
- UHHMM ! Quel âge ont vos lecteurs ? Son corps, naturellement. De plus, elle est particulièrement jolie.
- Et chez Margaret Thatcher ?
- Le fait que, quand elle dit quelque chose, elle s'y tient.
- Quelle est la qualité qui vous déplaît le plus chez les Français ?
- Vraiment, je ne vois pas. Ah si, leur taille peut-être. Je suis petit...
- Aimez-vous les chats ?
- Oui, j'en ai un, il s'appelle Frank.



COMPLETEMENT TOLKIEN CE J. R. !

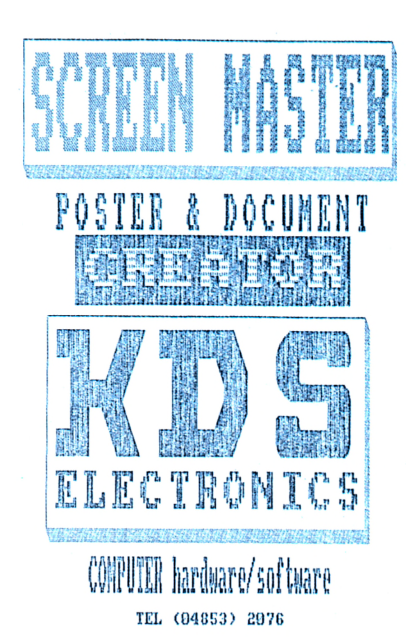
Ce n'est pas du tout le rôle du méchant financier aux crocs d'acier que jouerait ce J.R.-là ! Complétons d'abord ses initiales : J.R.R.T, pour John Ronald Reuel Tolkien. Fin lettré, né en 1892 en Afrique du Sud, prof à Oxford pendant trente-cinq ans, il restera à jamais célèbre pour deux ouvrages au moins : *Bilbo le Hobbit* et *le Seigneur des anneaux*. Le premier, publié en 1937 en Angleterre, illustré par J.R.R. lui-même, raconte, dans le style des *fairy tales*, les aventures d'un être de petite taille, un Hobbit, qui va voir sa vie douce et paresseuse troublée par le magicien Gandalf. Celui-ci lui imposera une mission périlleuse où il rencontrera des personnages fantastiques : l'horrible SS SS Gollum, les nains, les elfes, les gobelins. Le second ouvrage, publié entre 1954 et 1955, résume la quête de Gandalf , de Frodon et de quelques autres pour détruire l'anneau rapporté par Bilbo, afin qu'il ne tombe pas dans les mains de Sauron, le seigneur du Mordor, puissance du Mal absolu. La cohérence de cette création, la puissance de cette vision sont telles qu'on tremble à chaque instant pour les héros. L'accueil de cette oeuvre a été exceptionnel aux Etats-Unis dans les années soixante. Gary Gigax s'en est inspiré, quasiment de façon servile, pour créer son fameux Donjon et Dragon. Deux softs exceptionnels, non pas pour les graphismes, mais pour l'analyseur de syntaxe et le scénario, ont été tirés (en anglais) de cette saga (édités par Melbourne House). C'était la première fois que des personnages non joueurs avaient une certaine latitude dans leurs déplacements et leurs réactions. Un jeu de rôle reprenant directement la description du monde des Hobbits a vu le jour : *J.R.T.M. (le Jeu de rôle des terres du milieu)*. Il faut préciser que Tolkien a mis quatorze ans pour écrire cette fantastique fresque. Moult descriptions, plans, poèmes, chants, chronologies, biographies des personnages, accompagnent le cycle du *Seigneur des anneaux*. C'est l'un des mondes inventés les plus riches et les plus documentés qui aient été créés. Vous comprendrez aisément pourquoi une certaine euphorie impatiente tend à perturber mon jugement sagace, quand j'apprends que Melbourne House annonce, pour décembre, la sortie des *Terres du Milieu*, reprenant le cycle complet . En attendant ce soft, dont nous vous présentons les premiers écrans sur Amiga et qui ne peut qu'être exceptionnel, précipitez-vous sur les quatre bouquins qui existent dans les collections de poche et, comme moi, insensiblement et durablement, vous deviendrez complétement toqué de Tolkien !

LEO LE HOBBIT



ROBBY EST LE PLUS BEAU

On avait déjà la banderole éditée sur PC, en un mètre sur deux, et affichée au mur de la rédaction ; on pourra désormais commettre ce type d'œuvre immortelle, dans les même proportions, sur CPC, grâce au Screen Master. Ce petit programme cool et rapide (selon Sined) permet de concevoir cartes de visite, posters, banderoles, et de les imprimer par la suite... Avec seulement deux polices de caractères, Screen Master obtient des dizaines de lettres différentes par étirement, compression, retournement ou inversion. Outre le dessin à main levée, une foultitude de cadres et de motifs de fond sont à votre portée pour mettre en valeur le texte. Il récupère également n'importe quel écran sauvé sous Basic et le compacte (on a toujours besoin d'un peu de place sur sa disquette). Enfin, il superpose deux écrans différents pour mélanger texte et dessin, texte et texte, dessin et dessin, etc. Bon, le programme n'a rien de révolutionnaire, il tient plus du gadget que de l'utilitaire indispensable, mais il est simple à utiliser et remplit ses promesses. Une qualité que l'on aimerait voir plus souvent.



PRIME

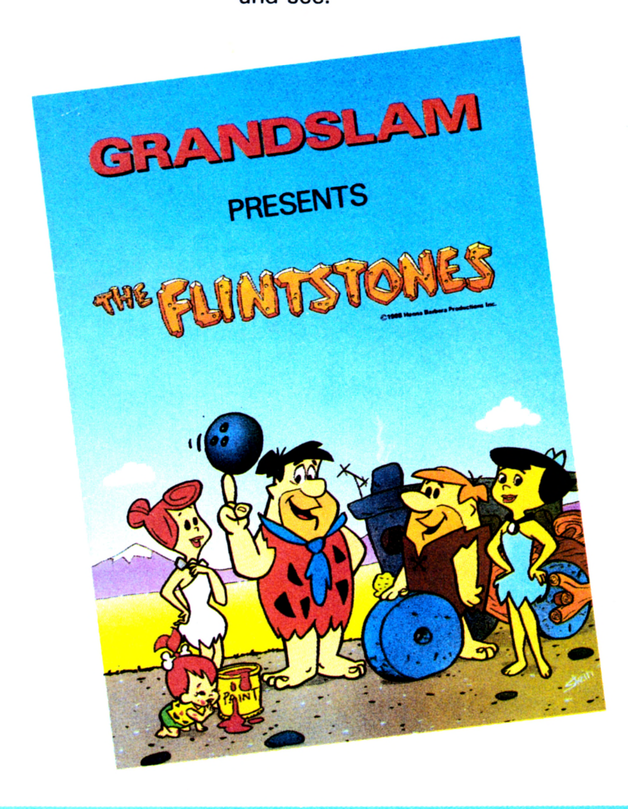
Grand Prix 500 CC, la simulation de moto signée Microïds et sortie sous le nom de Superbike aux Etats-Unis, a reçu un prix à la big exposition de l'électronique à Chicago : le Consumer Electronic Show. Pour vous donner une idée de la taille de l'exposition, le Sicob, en comparaison, ressemble à un stand de kermesse.

PIRATES DE L'AIR

L'Airbus A 320, l'avion préféré de Chirac pour survoler les Champs Elysées, sert de base à la nouvelle aventure de Loriciels. Alors que l'avion est à peine sorti des usines Dassault, il est déja détourné sur micro, à la fois simulateur de vol et jeu d'aventure. Lors de la discussion avec les auteurs du détournement, le programme se déroule en temps réel. Et, donc, lorsque vous ne faites rien, le temps passe et la tension monte à bord de l'appareil. Wait and see.

DES NOUVELLES DE SLAM

De passage à Londres, nous sommes allés dire un petit bonjour à ce bon vieux Slam (Grand Slam Entertainment). Tout va bien pour lui, et il prévoit de grandes choses d'ici à la fin de l'année. Les Pierrafeu, d'abord, qui ont pris place dans les softs du mois. Chubby Gristle, ensuite, prévu pour juillet, ce petit bonhomme replet qui se balade dans la nuit étoilée et dont vous pouvez admirer la silhouette sur la photo ci-jointe. Pour Noël, Grand Slam prévoit d'adapter sur micro les légendaires Thunderbirds de Gerry Anderson. Les Thunderbirds sont ces horribles marionnettes qui servaient de support à des séries télévisées kitch dans les années 1950-1960, et qui font l'objet d'un culte assidu en Angleterre. La marque aurait également signé un contrat de licence exclusive avec une des stars du cinéma les mieux payées au monde (s'il s'agit d'un has been de seconde zone, j'aurai pas l'air bête !). Accessoirement, Grand Slam Entertainment vient de racheter la marque de Budget Bug Byte et le fond de catalogue de Domark, et sortira dans les prochains mois (s'ils arrivent en France un jour) les petits prix suivants : Glider Rider, Friday the 13 th, A View to a Kill ou encore Elevator Action.



BIENTOT SUR VOS ECRANS

SOLO : on ne sait pas encore grand-chose de ce jeu Firebird prévu pour septembre, si ce n'est que pour une fois le titre est en rapport avec le contenu. Solo est l'histoire d'un franc-tireur arpentant la jungle vietnamienne à la recherche de ses compagnons retenus en otages.

THE FOX FIGHTS BACK : ou la revanche des renards sur les chasseurs. Le fair play et l'esprit britanniques imprégnés de militantisme SPA inspirent ce jeu d'aventure-action qui sort à l'automne, chez Mirrorsoft.

KICKSTART II : la simulation de moto revient, ou plutôt repart, avec en prime la possibilité de redessiner ses circuits. Pour le courant de l'été, chez Mastertronic.

MOTORBIKE MADNESS : Mastertronic persiste dans les motos, cet été, avec cette fois-ci une course destroy à la *Mad Max*, loin des circuits officiels.

QUATERBACK : la sempiternelle simulation de football américain, (elles portent toutes le même nom) ; sort courant juillet, chez Mastertronics.

MINDFIGHTER : une aventure développée par Abstract Concept et éditée par Activision. Ce jeu de rôle, inspiré d'un prétendu célèbre livre (*le Chercheur d'âme* ?????), est peuplé de personnages soi-disant intelligents et agrémenté de graphismes digitalisés. A suivre, dans le prochain numéro.

OVERLANDER : un jeu postnucléaire, encore à la *Mad Max*, édité par Elite. Au volant d'une voiture, vous poursuivez le massacre de l'après-bombe en tirant sur des cadavres et autres délicatesses.

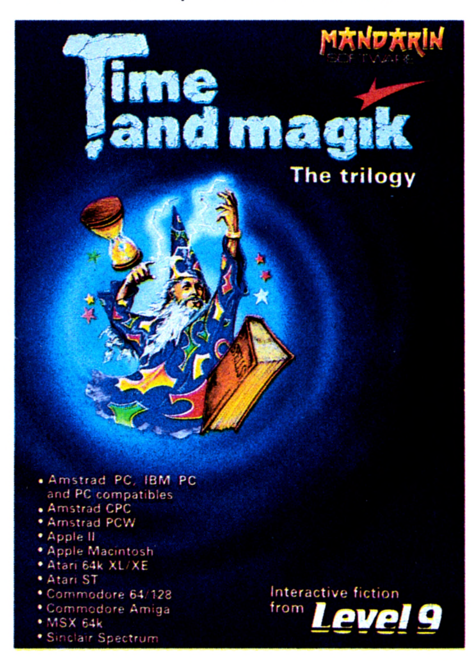
THE WANDERER : chez Elite toujours, un voyage dans le temps et dans l'espace à bord de, je vous le donne en mille, un vaisseau spatial. Le tout se décline en trois dimensions.

L'HOMME AUX PIEDS D'OR

Peter Beardsley est le joueur de football grand-breton le plus cher du marché. Cet homme aux pieds d'or sert de caution à la prochaine simulation de football de Grand Slam Entertainment. Le jeu reprend toutes les étapes d'un tournoi européen, des qualifications à la finale, du choix des équipes au jeu lui-même, le tout appuyé par les réactions enthousiastes de la foule et du commentateur sportif. La promotion du jeu inclut deux places pour une finale de coupe à Wembley. Au vu de la forme des supporters anglais en ce moment, nous déconseillons à nos lecteurs de participer au concours !

MANDARINAT

Database Publication—un des plus grands de la presse micro en Angleterre, qui édite entre autres *Amstrad Computer User, Computing with the Amstrad, Amstrad PCW* et *PC Amstrad*—se lance dans l'édition de jeux, sous la marque Mandarin Software. Au menu, deux rééditions : Starquake et Time & Magic (testé par le chef quelques pages plus loin). Ils seront distribués en France par Power Products.



ZIKMU



Vue à Londres et très peu connue en France, la société Electromusic Research fait exploser les limites musicales du CPC. Il y a déjà quatre ans, ces fous avaient sorti une interface Midi et son environnement sur l'Amstrad CPC, le Miditrack Music System. Midi signifie Musical Instrument Digital Instrument ; plus simplement, le Midi est le standard de communication de tous les instruments de musique digitaux : synthétiseur, séquenceur, etc. Electromusic Research continue sur sa lancée et sortira prochainement un éditeur pour composer, délirer et sans doute imprimer vos partitions sur CPC, Amstrad CPC Music Editor, pour 30 livres (environ 300 francs). Les musicos anglophones ont tout intérêt à commander directement en Angleterre, car il y a peu de chances pour que ces produits soient jamais importés en France.

Electro Music Research Ltd, 14 Mount Close, Wickford. Essex SS11 8HG. Tél. : 19 44 702 335 747.

TRAQUER LES STARS

Star Treck est presque fini. Bon, d'accord, on vous l'a faite tellement souvent, celle-là, que cela ne prend plus. Et pourtant c'est vrai, deux ans et demi après la mise à feu du projet, voici en avant-première les photos de la version Amstrad. A partir de la passerelle de commandement, vous choisissez la trajectoire de l'*Enterprise* (le vaisseau), et activez un personnage. De mission en mission, Spock surveille l'état du vaisseau et donne les informations sur les planètes, Captain Kirk téléporte et repère les objets intéressants sur les planètes visitées, Mac Coy, le docteur, répare les héros, et Zoura préside aux liaisons radio. Tout comme dans la série. Les programmeurs, après avoir développé la version Atari ST, ont choisi, sur Amstrad, de privilégier le jeu par rapport aux graphismes. Cela se voit, vraiment.

VECTORIEL

Vector Ball, comme le montre la photo d'écran, est une boule qui évolue sur un tapis au relief mouvementé. Un budget de chez Mastertronics, qui promet d'être aussi beau que Marble Madness. (Ce qui ne sera pas trop difficile, quand on connaît la version Amstrad de ce dernier !)





MASTERTRONICS JETTE L'EPONGE

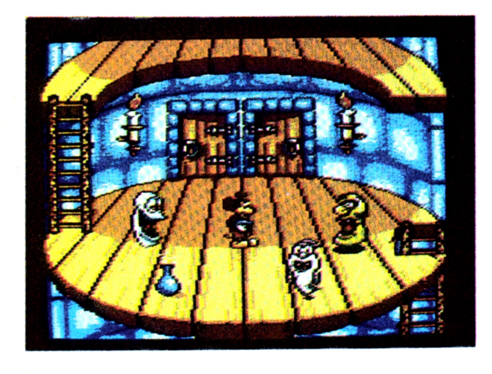
Rien ne va plus dans le budget en France (voir notre dossier Angleterre). Mastertronics etait la seule marque à petits prix réellement représentée en France ; eh bien çe n'est plus vrai. Le marché français n'est apparemment pas encore prêt pour accueillir ce type de produit. Mastertronics diminue ses stocks de 90% sur Amstrad, pour ne garder que les titres réellement nouveaux (alors que le budget se nourrit de la réédition de vieux hits). La gamme budget se recentre sur les machines seize bits, Atari ST, Amiga, PC. Hormis Fil, qui importe un jeu de Silverbird sur dix, et les rescapés du nettoyage Mastertronics, cela va devenir difficile de trouver des budgets en France. Une seule solution : le téléchargement. Et hop!

L'EMPIRE CONTRE-ATTAQUE : Dark Vador, Han Solo, Luke Skywalker et tous leurs amis contre-attaquent chez Domark. Nous n'avons encore aucune photo d'écran à vous présenter, seulement cette composition impérissable de programmeurs trottinant derrière leurs personnages dans la campagne britannique, que nous laisserons à votre appréciation. Star Wars était superbement réussi, sur Amstrad, et l'on attend le plus grand bien du second épisode, The Empire Strikes Back.

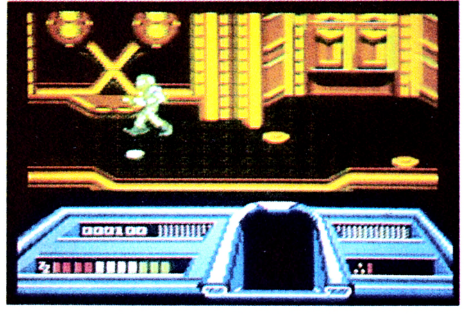


QUOI DE NEUF MONSIEUR US GOLD ?

Mickey Mouse sur CPC va sortir cet été . Le petit personnage de Walt Disney fête dignement ses 50 ans en envahissant nos micros (pour une souris, c'est un peu normal non ?). Après la BD, le dessin animé et le cinéma, on se demande où s'arrêtera la petite bébête qui monte qui monte...



Dans la série des simulations sportives qui sortent à l'occasion des jeux Olympiques, nous avons pu voir des démos de Summer Games, de Winter Games II et de Game's Winter Edition, dont nous vous présentons des photos. De présentation classique, ces simulations n'apportent rien de vraiment neuf dans le genre, mais satisferont tous les accros de glisse et d'athlétisme. Sortie prévue en septembre.
Dream Warrior risque bien d'être un des hits de cet été. Le scénario de ce jeu d'arcade est pour une fois très original et augure du meilleur : dans ce monde du futur, les guerres physiques sont remplacées par des guerres de rêve. L'intelligence des hommes s'est tellement développée que les combats se déroulent entre les esprits... Ainsi, les victimes ne meurent pas mais perdent leur âme qui appartient alors aux vainqueurs... Une secte diabolique, le focus, détient le pouvoir grâce aux facultés "psy" de ses initiés, qui leur permettent de faire entrer des démons dans l'esprit de tout être humain qui leur résiste. Vous êtes, bien entendu, un de ces êtres humains, et votre mission sera de sauver vos amis déjà prisonniers de focus, puis de libérer toute la planète...
Autres temps, autres mœurs. Après les combats futuristes de Dream Warrior, Wizard Warz vous propose de faire un retour dans le temps, et de vous plonger dans le monde ténébreux du Moyen Age et de la sorcellerie. En ces temps jadis, vous incarnez le rôle d'un sorcier qui doit affronter sept autres magiciens. Le vainqueur de ces terribles épreuves sera élu grand mage et maître suprême de la sorcellerie. Ce jeu d'arcade-aventures sortira dès la mi-juillet.
C'est également au mois de juillet que va enfin sortir Streetsports Basketball. Cette simulation de basket offre non seulement la possibilité de choisir le terrain sur lequel vous voulez jouer (rues, parking, terrains vagues...), mais aussi la composition de votre équipe, parmi la dizaine de kids possédant chacun des qualités techniques et physiques différentes. Espérons que la version CPC de ce jeu sera à la hauteur de sa grande sœur, déjà parue sur PC.





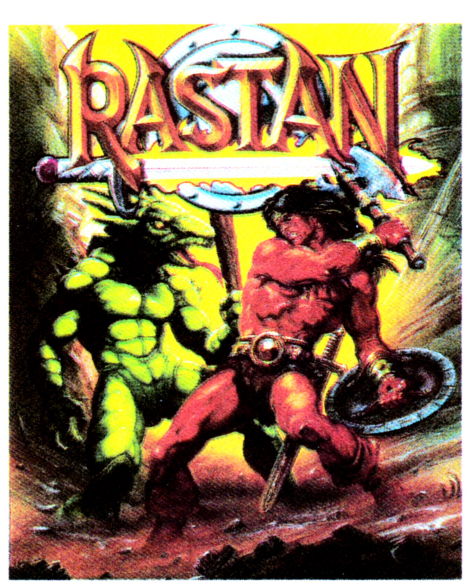


DE L'ARCADE A LA MICRO

Dans le numéro 2 d'*Amstrad Cent Pour Cent*, nous vous annoncions l'accord passé entre Capcom et Go pour l'adaptation de jeux vidéo sur micro. Dans notre précédent numéro, vous avez pu voir des photos de démo de Street Figther et de Roadblasters, ainsi que le test de Buggy Boy. Dès le mois de septembre, vous aurez droit à la critique de Rastan et, peut-être, à celle de Tiger Road. En revanche, il faudra attendre le mois d'octobre pour voir Opération Wolf, et novembre pour Thunder Blade...

Out Run, dont nous vous avions dit tout le mal que nous pensons de la version CPC, s'est vendu, tous formats confondus, à plus de quatre cent mille exemplaires à travers l'Europe !!!
Double Dragon, le fabuleux jeu d'arcade, est en cours d'adaptation sur CPC. On souhaite que Mastertronic conserve les qualités qui ont fait de ce jeu un grand succès dans les salles, à savoir la possibilté de jouer à deux, la grande variété de mouvements des sprites et la qualité des graphismes. Sortie prévue : début septembre.
Carraz Editions vient de signer la licence exclusive d'exploitation micro de la série télé *les Petits Malins* (sur FR3 le dimanche à 18h), et sortira au mois de septembre un logiciel éducatif mettant en scène le petit ours et de nombreux personnages de la série. Ce programme, destiné aux 3/6 ans, sera complété par un autre logiciel, qui permettra aux enfants du même âge de colorier les héros du petit malin...
Loriciels vient de nous communiquer la date de sortie de son déjà fameux logiciel sur la Porsche 944 Turbo Cup. Ce sera pour la deuxième ou la troisième semaine du







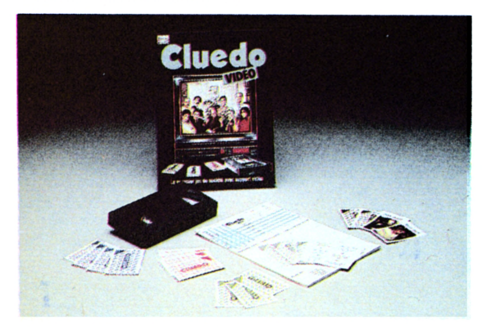
mois de septembre. Cette simulation de conduite intégrera des digitalisations d'images prises en vidéo à l'intérieur même de la Porsche de René Medge, que sponsorise Loriciels. A noter aussi que les bruitages qui accompagneront le déroulement des courses seront également digitalisés ; tout ceci afin de recréer l'ambiance qui règne à l'intérieur d'une voiture de course. Selon René Medge, qui travaille avec les programmeurs, la simulation tiendra compte des spécificités de la conduite d'une voiture équipée d'un moteur turbo. Toujours par souci de réalisme, le jeu sur micro reprendra la quasi-totalité des circuits sur lesquels se déroule la véritable Turbo Cup. Enfin, le logiciel devrait être accompagné d'un livret, rédigé par René Medge, qui vous dira tout sur la meilleure façon d'aborder un virage ou de vous concentrer avant de jouer sur votre CPC...

Après de nombreuses recherches, nous pouvons vous communiquer l'adresse des magasins Duchet, où vous pourrez commander la quasi-totalité des Budgets dont vous parle notre inspecteur préféré dans ces pages. Outre les jeux, les magasins Duchet possèdent un vaste catalogue d'utilitaires de toutes sortes. Une adresse à retenir : DUCHET LDDA, 51, Saint Georges Road, Chepstow NP 6 5LA, Grande-Bretagne. C'est au pays de Galles, mais vous pouvez rédiger votre courrier en français.

CLUEDO VIDEO

Qui a tué le docteur Lenoir ? Est-ce le colonel Moutarde ? Madame Chose ? Mais, c'est..., of course ! Personne ne doute que vous n'arriviez au bout de l'énigme de ce Cluedo vidéo, dont la principale originalité est de présenter un support cassette à mettre dans son magnétoscope VHS. Découvrez les assassins, le lieu et les armes du crime, et les rôles que se sont attribués les autres joueurs, au cours de dix-huit énigmes présentées par des comédiens anglais aux trognes pas possibles ! Ajoutons que c'est beaucoup plus fin et plus marrant que le Cluedo sur plateau, et que vous passerez, pour chaque partie, deux heures de détente amusée et rigolarde.

Cluedo Vidéo. Mallette comprenant une cassette vidéo de 75 min, un livret d'explications, trois paquets de cartes et un bloc de feuilles d'enquête. Distribué par Kenner Parker Tonka. 350 F.



EXIT ERE, VOICI EXXOS

C'est au cours d'une soirée aussi mondaine que réussie (c'est dire si elle était réussie) qu'Ere Informatique a annoncé le lancement d'un nouveau label. Pour tous ses jeux haut de gamme, on dira dorénavant Exxos (comme ça s'éternue).

Les raisons de ce revirement ? La rumeur prétend que c'est parce que nos amis anglo-saxons n'arrivaient pas à prononcer correctement le mot Ere. Franchement, y'a pourtant rien de bien sorcier là-dedans. Et puis, d'abord, eux, ils nous gonflent bien les cacahouètes avec des mots comme miscellaneous, je vois pas pourquoi on leur fait ce plaisir !

Plus qu'un revirement, Exxos marque un tournant dans la vie d'Ere Informatique. La société demeure, mais se consacre aux applications de haute technologie, aux images en trois dimensions destinées aux applications professionnelles. De son coté, Exxos signera tous les jeux qui se veulent à



présent au top niveau, pour le marché international. Au programme : humour, science fiction et fantastique. Exxos, pour les ignares, est une racine grecque que l'on retrouve dans extérieur ou exotisme ; bref, elle symbolise tout ce qui est magique et inconnu. Mais bon, comme le soulignait très sagement et philosophiquement Philippe Ulrich à la fin de son discours : "Hulu ngwa hulu hulu."

C'EST UNIQUE, BLEU

Z'avez zyeuté le(s) photo(s) d'écran ci-à côté (-dessus, -dessous, -par ici ou -par là, je sais pas encore, ça dépendra de la maquette) ? Ce sont des images tirées du prochain soft d'Infogrames, dans la collection Spirou Présente..., j'ai nommé les Tuniques bleues. Il bas de soie que vous aurez droit à un test plus que complet dès le prochain numéro.



L'originalité de ce jeu de rôle contemporain est, premièrement, que vous jouez votre propre personnage, placé dans des situations légèrement exceptionnelles comme une attaque de banque ou la folie paranoïaque d'un tueur vicieux (bonjour le raisiné !), et, deuxièmement, que les règles en ont été peaufinées grâce au courrier incessant des lecteurs de *Chroniques d'outre-monde*, pendant seize mois. Sanglant et réaliste.

Trauma JR, pour joueurs avertis. 88 pages. Distribué par Ludodélire. 149 F.

MALEFICES

Le neuvième scénario de Maléfices vient de sortir. Ca s'appelle baguettes viennoises, euh... non, Folies viennoises. Depuis que je joue Sigmund, j'arrête pas de faire des lapsus !

Jeux Descartes. 59 F.

ASSOCIATION GUIDEE

Les éditions Cedic/Nathan s'associent avec elles-mêmes (mais sans Cedic) pour, que pendant les vacances, les petits écoliers ils révisent bien leurs leçons et qu'ils face pas de fôtes, d'autografe particuliairemant.

Cela se traduit par une opération (nom de code : Opération Nathan vacances), qui permet aux revendeurs d'obtenir un logiciel gratuit pour douze commandés, une affiche (une seule par magasin), Nathan vacances, pour décorer le rayon éducatif, et un cahier de vacances gratuit pour l'achat de deux logiciels Nathan. Pour les clients, seul le cahier de vacances gratuit pour l'achat de deux logiciels Nathan est offert (sic).

Que tous ceux qui comptaient emmener leur CPC sur les plages, avec la batterie pour le faire fonctionner et tout et tout, appellent immédiatement les éditions Cedic/Nathan, qui pourront ainsi faire une préestimation du succès de cette opération...

MESSAGE PERSO

Avis à mes (nombreux) fans : le Grand Septh est de retour/d'arrivée dans Amstrad Cent Pour Cent (alléluia !). De plus amples informations dès le mois prochain (dans le numéro 7, comme par hasard). Eh, le premier qui censure, je le dénonce à Sined, non mais...





LE TELECHARGEMENT C'EST DEMENT !







Si vous savez ce qu'est le téléchargement et que vous êtes impatient, ne lisez pas cet article, je ne vous en voudrai pas. Prenez votre Minitel, faites le 3615 et tapez AMCHARGE, vous ne le regretterez pas... Pour les autres, voici quelques explications sur ce qui va bouleverser le monde du CPC, en vous proposant des jeux pour la somme incroyable de 15 F : LE TELECHARGEMENT.

— " Téléchargement, téléchargement, qu'est-ce-que-c'est-que-ci-que- ça ? " m'a demandé mon copain Lulu quand je lui ai annoncé la grande nouvelle. Lulu, c'est vraiment un sceptique du genre cartésien ; pour lui un et un ça fait deux, et deux et deux font quatre. Même si parfois il a du mal à compter plus loin, j'admire son sens logique et ses raisonnements implacables...

— " Oui, Lulu, avec un Minitel, un câble et un CPC, tu pourras sauvegarder des logiciels de jeu, et ça ne coûtera que le prix de la communication !

— Quoi !!!? Mais comment ça marche ?

— Je t'explique : tu fais le 3615, tu te branches sur le serveur **AMCHARGE**, tu connectes le Minitel au CPC avec un câble ; ensuite, tu charges le logiciel de téléchargement et tu suis les instructions du serveur, c'est simple non ?

— Ah... Parce qu'en plus il y a un serveur ?

— Ouaip, je vois que tu commences à comprendre.

— Heu... Pas encore très bien, a dit mon copain Lulu. Je préférerais que tu continues à m'expliquer encore un peu...

— Voilà, **AMCHARGE** te permet de transférer le code informatique d'un jeu par liaison téléphonique, puis de charger le jeu sur ton CPC grâce au logiciel, c'est géant non ?

— Et ça marche, ça ?

— Non seulement ça marche, mais, en plus, **AMCHARGE** propose une centaine de jeux dont Barbarian, Arkanoïd I et II, Bob Winner, Nebulus, Beyond the Ice Palace, etc.

— Houps ! C'est vraiment impressionnant ! Mais comment fait-on pour se procurer le câble et ce fameux logiciel ?

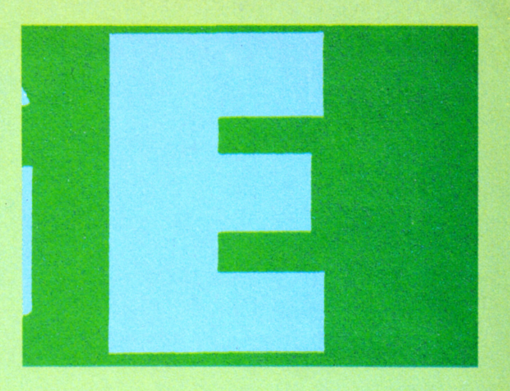
— Pour le câble, il faut le commander à **AMCHARGE** en remplissant le bon qui est sur le rabattant de la couverture ; c'est eux qui ont mis au point ce système. Le logiciel peut aussi être commandé, le tout ne te reviendra qu'à 99 F plus 15 F de frais de port. [Mais tu pourras trouver le logiciel gratuitement dans les jeux au label US Gold qui sortent à partir du mois de juillet.] De plus, il n'est pas protégé et tout le monde pourra le copier sans problème... "

Là, j'ai vu mon copain Lulu qui changeait de couleur ; visiblement, il n'en croyait plus ses oreilles. Alors, j'ai décidé de l'achever, de tout lui dire, de lui faire une description en détail. Je ne lui ai rien épargné...

AMSTRAD CENT POUR CENT SUR LE 3615 CODE AMCHARGE

— " Voilà Lulu, *Amstrad Cent Pour Cent* sera hébergé sur **AMCHARGE**. En unissant leurs forces, ils ont décidé de créer un serveur qui va tout changer... En plus du téléchargement de jeu, il existe déjà pas mal de rubriques sur **AMCHARGE**. D'abord, tu trouveras des informations résumant les nouveaux jeux qui sortent, des explications détaillées sur le téléchargement, pour le cas où ton esprit vif et clairvoyant n'aurait pas bien compris ce que je t'explique depuis dix minutes, et un hit-parade. Ensuite, tu as une rubrique, appelée catalogue/commande, qui te permet de choisir le type de jeu que tu souhaites télécharger ou éventuellement acheter, s'il n'est pas disponible sur le serveur. Attends, c'est pas tout... Il y a aussi une option SOS jeux, où tu peux trouver des

ARGE



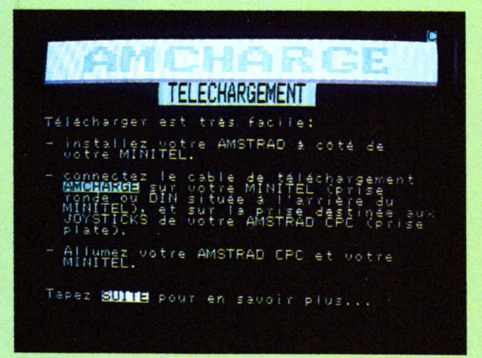
pokes et des astuces pour avoir des vies infinies sur Arkanoïd, ou pour réussir à passer le deuxième tableau d'Enduro Racer. Mais ce n'est qu'un exemple... Tu en trouveras plein d'autres. Tu auras également la possibilité de lancer un SOS sur un jeu bien précis, ou bien de répondre à celui des autres... Enfin, il existe aussi une rubrique courrier ; et je peux te dire que, d'après mes informations, Miss X, Sined, Robby et le Chef ont déjà leur boîte aux lettres. Tu peux leur laisser des messages, et discuter avec eux...
— Quoi !... Miss X ! Attends-moi, faut que j'y aille. J'ai jamais osé lui écrire, mais là il faut que je sois le premier à lui laisser un petit mot... " Lulu est parti comme une flèche ; je n'ai pas pu le retenir, il m'a laissé sur place, sans attendre que je termine mes explications. Tout ce que je lui avais dit sur le serveur l'avait tellement impressionné que sa seule idée était de se ruer chez lui pour se brancher sur **AMCHARGE**. Hum, je ne sais pas s'il reste encore des lecteurs suffisamment inconscients pour continuer à lire cet article plutôt que de suivre l'exemple de Lulu. Un conseil, allez tout suite sur **AMCHARGE**, et revenez ensuite finir votre lecture, car ce qu'il me reste à vous annoncer est tout simplement incroyable...

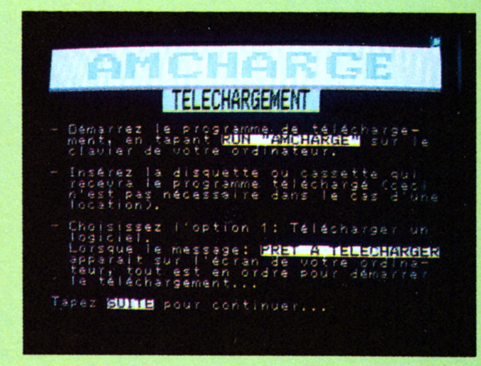
C'EST DEJA DEMAIN

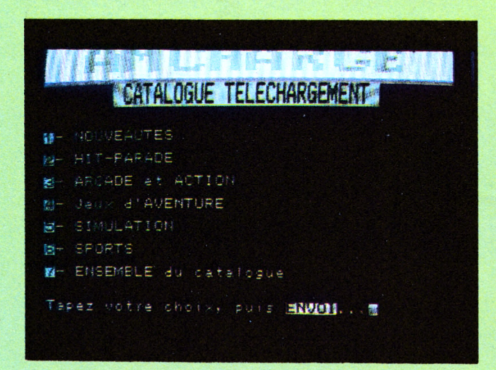
Révolutionnaire ! Le téléchargement, comme vous le propose **AMCHARGE** (et bientôt 3615 AMSTRAD), est révolutionnaire. Vous allez être les seuls au monde à disposer d'un tel service. Certes, les Anglais ont un procédé équivalent, mais comme ils ne sont pas équipés d'un réseau Transpac et de Minitel, cela leur revient beaucoup plus cher. Et l'un des buts d'**AMCHARGE** est de vous permettre de posséder ou de louer des jeux pour le plus petit prix. Déjà, *Amstrad Cent Pour Cent* a été la première revue de micro-informatique à faire une rubrique régulière sur les Budgets. Avec **AMCHARGE**, nous nous plaçons encore une fois à la pointe de l'innovation. Mais ce n'est qu'un début. Petit à petit, le serveur va s'étoffer. Aux rubriques déjà existantes, nous allons ajouter un ensemble de services. Imaginez que, bientôt, vous pourrez télécharger les listings de Sined et les pokes de Robby, que vous retrouverez le Chef pour avoir encore plus de solutions de jeux, et que vous discuterez en direct avec tous les journalistes de la rédaction. Rien de tout cela n'est désormais impossible. Nous vous demandons encore un peu de temps pour peaufiner notre projet et le rendre si parfait qu'aucune critique ne puisse l'atteindre. Avec **AMCHARGE**, nous avons la chance d'être au départ d'une expérience fascinante, que nous voulons vous faire partager dans les meilleures conditions. Désormais, nous sommes prêts à réussir ce fabuleux pari. Et vous ?











TELECHARGEMENT

Vous allez télécharger:

EXOLON

Durée approximative: 14 Minutes

Si c'est votre premier téléchargement, appuyez sur la touche GUIDE.

Sinon, vérifiez que le cable AMCHARGE est branché sur le Minitel et sur le CPC et que le message PRET A TELECHARGER est affiché sur l'écran de votre AMSTRAD.

→ ENVOI pour démarrer le téléchargement.

TELECHARGEMENT

Vous pouvez...

1- Soit lire le manuel du jeu sur votre MINITEL, avant de télécharger le logiciel.

2- Soit télécharger le manuel du jeu avec le logiciel, afin de pouvoir le lire ou l'imprimer, chez vous, avec votre AMSTRAD.

3- Soit télécharger le logiciel seul.

Tapez le numéro de votre choix, puis tapez ENVOI..........................3

AMCHARGE

LECTURE DES TUYAUX

1- ARKANOID
2- ALIENS
3- BARBARIAN
4- BOMB JACK 2
5- BREAKTHRU
6- BRUCE LEE
7- DRAGON'S LAIR
8- DRAGON'S LAIR 2
9- ENDURO RACER
10- EXOLON

SUITE/RETOUR: Voir la liste complète.

Tapez le numéro du programme sur lequel vous voulez des tuyaux, puis ENVOI...

A

JINXTER



La crème de la crème en matière d'aventure. Original, drôle et farfelu, JINXTER ouvre les portes d'un monde magique emprunté à l'Alice de Lewis Caroll et aux Monthy Python. Mais si l'anglais et son humour ne sont pas votre tasse de thé, passez votre chemin.

J'aurais dû m'en douter, je savais bien que ce n'était pas mon jour de chance. Dès le petit déjeuner, la loi de la tartine (toute tartine soumise à la gravité terrestre tombe immanquablement face beurrée contre le sol, loi parfois surnommée fatalité) jouait à plein. Tout allait de travers. Après une échauffourée avec la marchande de boîtes pour chien, je montai dans le bus sous le regard malveillant des passagers. Tout le monde m'en voulait. Je manquai de descendre un arrêt trop tôt. Lorsque l'on habite comme moi à la lisière du chemin Sans-fin, un tel faux pas entraîne l'étourdi dans une errance particulièrement déprimante. A se demander si ces rumeurs sur les magiciens verts porteurs de malchance n'étaient après tout pas justifiées. Je descends du bus, et un camion, un abominable mastodonte, se précipite sur moi avec un air gourmand et manque de m'écraser, après avoir envoyé un chien au paradis.

ANGE GARDIEN DECHU

Je reprends courage lorsqu'un bon génie m'arrache à ce destin d'humain haché-menu-comme-chair-à-pâté. Enfin... bon génie... je l'aurais imaginé autrement, le mien ; en ange étincelant, par exemple, ou en créature éthérée et grave échappée du dernier film de Wim Wenders. Mon ange gardien à moi a la silhouette d'un buveur de bière, l'élocution d'un bouseux mal décrotté et l'haleine d'un amateur de cheddar - fromage anglais orange et malodorant - dont de vieux restes maculent encore sa barbe. Il me tend un document qui, par le plus grand des hasards, ressemble mot pour mot au chiffon poisseux fourni avec le jeu. Un vrai morceau de chance. Puis l'ange gardien m'affranchit sur la mission qui m'attend : assembler les morceaux du bracelet de Turani, afin de vaincre les sorcières de Jannedor. "Du tout cuit, mais je garderai un œil sur toi", ajoute-t-il avant de disparaître.



RIEN N'EST SIMPLE

C'était trop beau pour être vrai ! Sauvé comme cela, pour rien, par un ange gardien venu de nulle part, cela cachait quelque chose. J'avais le sentiment confus de m'être fait avoir. Rien de tel dans ces moments de déprime qu'un "home sweet home". Je retrouvai donc avec plaisir mon harmonica dans son étui à violoncelle, mon livre de chevet, *les Moutons à travers l'histoire*, et le dragon en plastique fidèle compagnon de mon bain quotidien. Je m'apprêtais d'ailleurs à feuilleter quelques magazines (si vous questionnez l'ordinateur sur le contenu de ces revues, il vous répond d'air entendu : allons, vous savez très bien de quoi il s'agit, je refuse d'aborder le sujet), lorsque le téléphone sonna. "Allo, c'est Xam, pourrais-tu amener... mais qui est-ce ? Mon Dieu, viens vite, ils sont partout, partout dans la maison." Puis un cri horrible et un rire inquiétant s'échappent de l'écouteur. Au même moment, une porte claque dans la maison silencieuse, et je m'aperçois que tous les livres ont disparu des étagères. Plus d'hésitation ; n'écoutant que mon courage (qui ne me disait rien), je me lançai à corps perdu dans l'aventure.



TOUT SE COMPLIQUE

Du tout cuit, qu'il disait. Les branches de l'arbre se resserrent sur mon corps frêle pendant que les gants de jardinage me gifflent allégrement. Les barbelés manquent de se refermer sur mon cou délicat. Le pantalon du jardinier, pris de folie, entre dans la cuisine de Xam en hurlant : "ou est-il ? Ou est-il parti ?" La cave empeste le fromage fermenté, le pont est sur le point de s'écrouler et, comble du désespoir, une fois parvenu sur les berges du lagon glacé, je m'aperçois que le bouchon du canoë est trop petit ; le bateau prendra l'eau, c'est certain.

PORTEUR DE POISSE

C'était trop, j'ai craqué. Pourtant j'étais paré contre toutes les éventualités avec, dans ma besace, un ouvre-boîtes, un dragon, un porte-clefs, des sécateurs, une bouteille en plastique, une bougie, un bout de fromage, une boîte d'allumettes, des vers de terre, des claquettes, un ticket de bus, un harmonica et un bouchon... Peut-on rêver meilleur équipement ? Il ne me restait plus qu'à taper les aides codées abêtissantes qui accompagnent la notice, ou bien à écrire à "J" Official Secret, PO Box, 847 Sawbridgeworth, Hertfordshire CM21 9PH, England. D'ailleurs, connaissant Magnetic Scrolls et leurs inventions diaboliques (The Pawn et Guild of thieves), j'aurais dû commencer par là, avant même de charger le jeu. En attendant leur réponse, découragé après une nuit blanche passée de l'autre côté du miroir, j'ai replacé JINXTER dans son coffret. Ce jeu me portait la poisse. Dans un dernier sursaut d'énergie, je regardai distraitement la définition de Jinxter. Jinxt : poisse.

DEMANDEZ LE JOURNAL.

Pour aimer JINXTER, il faut aimer l'aventure pure où les graphismes sont rares (rares mais beaux), manier sans problème la langue de Shakespeare et, surtout, apprécier l'humour britannique. Ainsi, le porte-clefs est cette invention lumineuse qui permet de perdre toutes ses clefs d'un seul coup plutôt que de les égarer une par une ! Je trouve cela drôle, mais au vu des regards consternés d'une partie de la rédaction, il faut bien admettre que cela ne fait pas rire tout le monde. Le journal niché au fond de la boîte du jeu, l'*Independant Guardian*, est un pur exemple de cet esprit loufoque, tout droit sorti d'un film des Monthy Python. Lorsque l'*Independant Guardian* ne sert pas de code antipirates (à chaque chargement d'une partie préalablement sauvegardée il vous demande, par exemple, le cinquième mot de la troisième colonne située en page 10), il offre une description délirante des mœurs de ces anges gardiens vêtus de manteaux en os de hareng. Entre autres histoires saugrenues, on peut lire au fil des pages le compte rendu des batailles du roi Derek le confus contre lui-même, ou de Peter l'épuisé, relatant l'assaut décisif de sa carrière ainsi : "Nous avons guetté l'ennemi pendant des heures, et rien n'est arrivé. Symptomatique." Dans le même esprit, la description du jeu est présentée sous la forme de l'épopée d'un sandwich au cheddar, et détaille ce qu'il faut en attendre, ce qu'il ne faut pas attendre et quand attendre ce que vous n'attendez pas. J'attends toujours.

JINXTER développé par MAGNETIC SCROLLS pour RAINBIRD
Prix : n.c.

Graphisme :	3/4
Difficulté :	4/4
Richesse :	4/4
Scénario :	4/4
Ergonomie :	2/4
Notice :	3/4
Originalité :	4/4
humour :	4/4
Longévité :	4/4
Rhaa/Lovely :	4/4
Note :	**18/20**

90 %





DARK SIDE

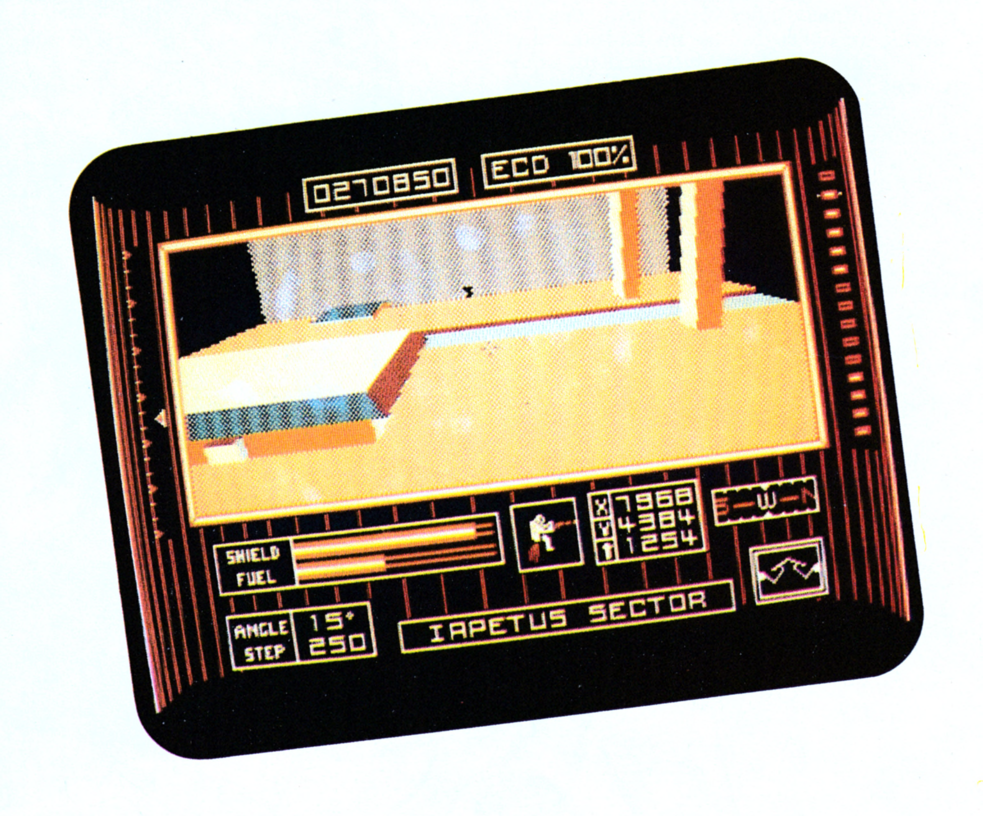
Vous aviez été conservé dans une chambre cryogénique. C'est le grand conseil suprême qui en avait décidé ainsi. Parce que vous aviez sauvé Evath d'une fin atroce quelque deux cents années plus tôt, on avait préféré vous "mettre à l'abri". Un personnage de valeur comme vous pouvait être utile au grand conseil et, alors que la loi interdit toute conservation à long terme de la vie humaine, vous aviez été, un peu contre votre gré, placé dans une chambre cryogénique.

Vous avez du mal à réunir vos souvenirs. Tout ce que vous savez, c'est que deux cents années ont passé. Deux siècles, c'est long. Qu'avait-il bien pu se passer pendant tout ce temps ? Les types en combinaison qui avaient assisté à votre réveil n'avaient pas pris le temps de vous expliquer quoi que ce soit. On vous avait conduit dans une gigantesque salle, froide et austère. Cette salle, vous l'avez tout de suite reconnue. C'était déjà là que siégeait le grand conseil suprême lors de votre première Mission capitale pour la survie de la planète. C'est en ces termes que l'on vous avait expliqué que vous étiez peut-être la seule personne capable de changer le cours du drame qui allait s'abattre sur Evath. En revoyant les grandes robes rouges des membres du grand conseil suprême, vous vous souvenez maintenant du nom de code de cette fameuse mission, que vous aviez réussie avec brio, alors que vous n'étiez qu'un jeune officier de la F.I.I.E. La Force d'intervention intergalactique d'Evath avait classé le dossier à la lettre D ; D comme Driller.

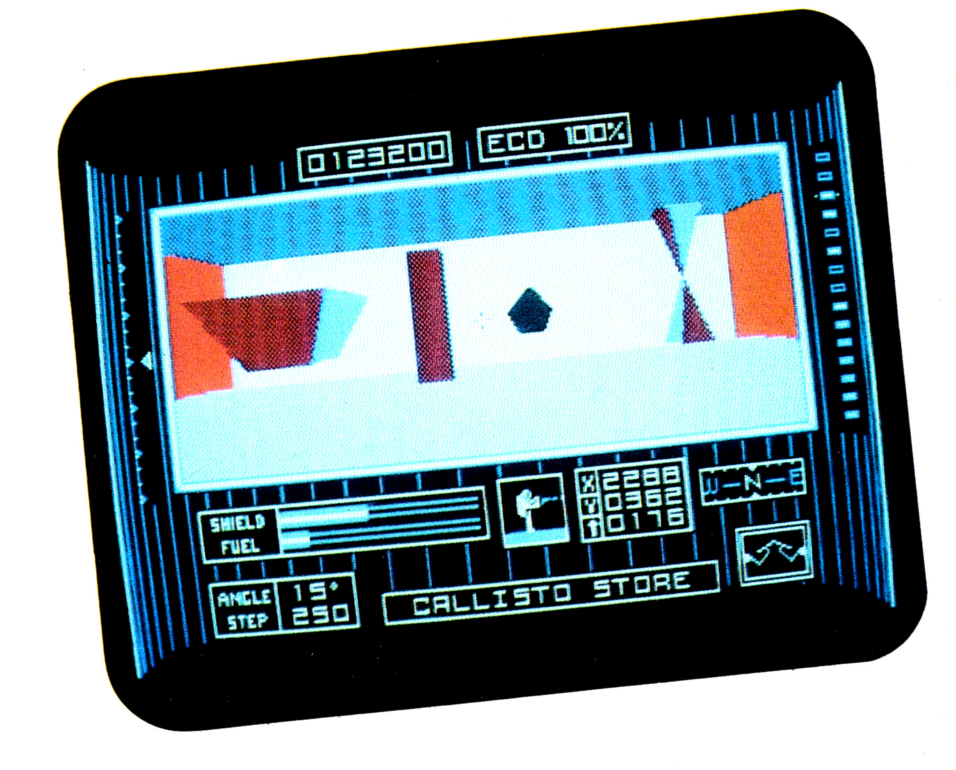
C'est vous qui êtes allé sur Mitral (l'une des deux lunes d'Evath), pilotant un véhicule tout-terrain, afin de forer et d'évacuer le dangereux gaz explosif qu'abritait le sous-sol de la planète.

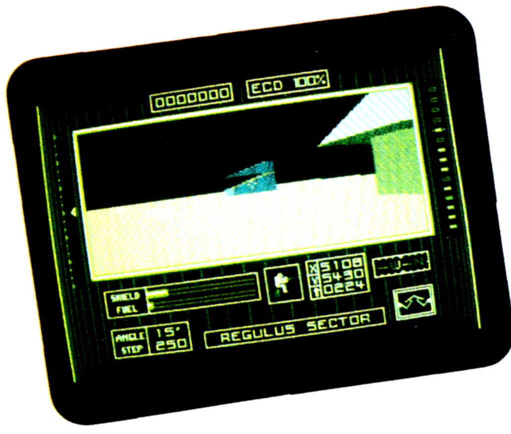
Mission réussie, vous aviez quatre petites heures pour la mener à bien. Quatre heures d'angoisse permanente, de suspens insoutenable, ces quatre heures qui vous ont offert un sommeil de deux siècles.

Mais voilà, les Ketars ont la rancune tenace. Les Ketars ?! Oui, ces gens qui avaient construit un complexe aussi moderne que dangereux sur Mitral. Ces extraterrestres à la technologie de pointe semblent errer à travers la galaxie et, apparemment, aiment "squatter" les planètes des autres...



Arghhh !!! Angoisse et roulement de tambours !!! Vous voilà à nouveau dans le caca et vous devinez que l'on vous a sorti d'un long rêve pour vous projeter dans un effroyable cauchemar. Comme d'habitude, vous allez devoir agir avec le temps et l'inconnu comme principaux ennemis.
La technologie a du bon. Il y a deux cents ans, vous aviez parcouru en long et en large Mitral, à bord d'un vaisseau tout-terrain. Aujourd'hui, c'est simplement vêtu d'une supercombinaison que vous visitez Tricuspid. Il s'agit plutôt d'un scaphandre spatial. Vous vous sentez mal à l'aise, car l'équipement est nouveau pour vous. Mais quel équipement ! Batteries-laser, bouclier-plasma et jetpower pack ou fusées dorsales.
D'entrée de jeu, tous les délires sont permis. Effectivement, vous pouvez voler, et voler dans l'univers tridimensionnel de DARK SIDE est fantastique !!!!
Vous avez une totale liberté de mouvements dans le monde en trois dimensions et en surfaces pleines développées par Incentive. Cela s'appelle le Freescape et c'est tout bonnement génial. L'écran de jeu représente ce que vous pouvez voir par la visière de votre supercombinaison.

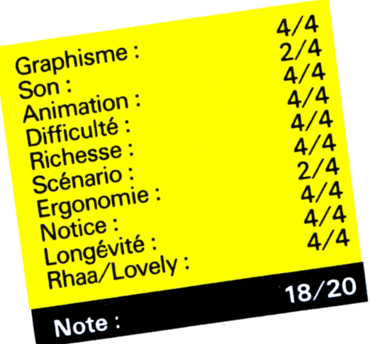




Votre but n'est pas de retrouver le Zephyr One, mais de le détruire !! Pour cela, il vous faudra comprendre son système d'alimentation. Le Zephyr One tire son énergie du soleil. Sur toute la surface de la lune, vous trouverez des panneaux ECD (Energy Collection Devices) qui sont tous reliés au Zephyr One. Sur le sol, vous remarquerez de nombreuses nervures abritant les câbles de liaison. C'est en détruisant tous ces panneaux solaires que vous réduirez à néant l'action de la dangereuse arme qui est pointée sur votre planète.
Le scénario est planté et les décors sont encore plus merveilleux que ceux de Driller. Sachez être curieux, et vous découvrirez des choses étonnantes et des dangers mortels. Je ne vous en dis pas plus, il ne faut surtout pas vous gâcher le plaisir de découvrir par vous-même les secrets que recèle Tricuspid. Un seul indice : sous le sol de la planète se trouve un dédale de couloirs, qui peuvent être très utiles.
Les deux épisodes, dignes des meilleurs scénarios de science-fiction, que nous a concoctés Incentive Software, sont deux indéniables réussites. Driller et Dark Side ont pour eux une idée de base originale et une réalisation exceptionnelle de qualité. Si vous êtes amateur de grandes sagas, de celles qui vous rivent au clavier de votre CPC durant de longues nuits blanches, alors offrez-vous DARK SIDE. A l'instar des monuments du genre, tels que Elite ou Pirates, voici un soft qui ne vous lassera pas de sitôt, et vous irez de surprise en surprise à la découverte des lunes de Evath. On aimerait que Evath ait une dizaine de lunes supplémentaires pour qu'Incentive nous en fasse autant d'épisodes.
Merci Incentive.

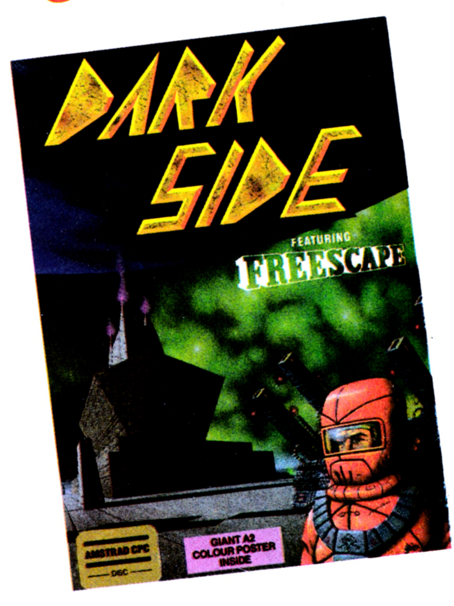
Robby on the other moon.

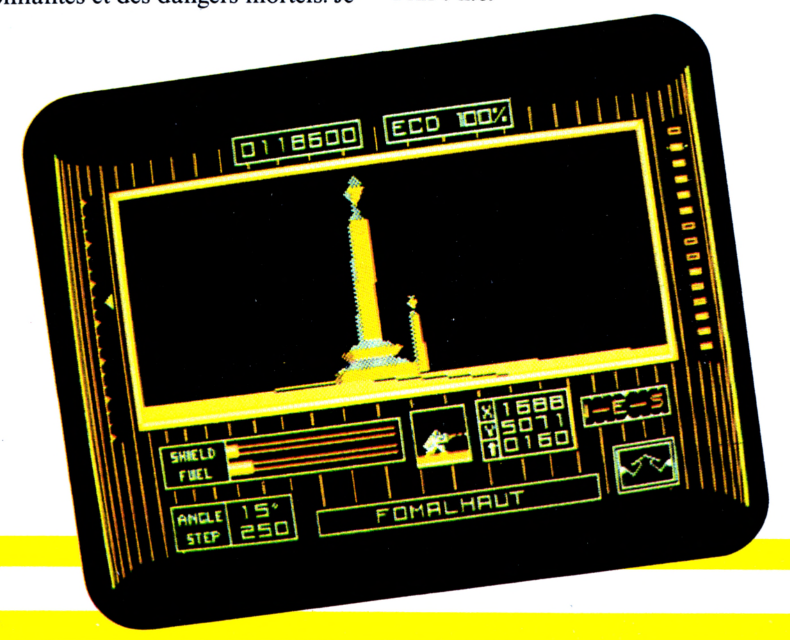
THE DARK SIDE de INCENTIVE SOFTWARE
Prix : n.c.



Graphisme :	4/4
Son :	2/4
Animation :	4/4
Difficulté :	4/4
Richesse :	4/4
Scénario :	4/4
Ergonomie :	2/4
Notice :	4/4
Longévité :	4/4
Rhaa/Lovely :	4/4
Note :	18/20

90 %









STARRING CHARLIE CHAPLIN

Le monde du cinéma est plein de requins, il suffit de regarder la tête des gens au festival de Cannes, un jour de pluie, pour s'en rendre compte. En chargeant ce soft, on peut même savoir pourquoi. Le mot principal est budget. Argh !!! mon sang se glace. Le deuxième mot est star, mais pas les petites starlettes de Cannes, non ! le grand Charles ; pas le général, malheureux !

Sir Charles himself, en personne, celui qui a fait rire le monde entier. Et faire rire le monde, c'est un peu le faire trembler. A propos de tremblement, j'ai du mal à faire cesser le mien. Pensez donc, ce matin, un producteur, un certain monsieur Verdoux, m'annonce qu'il a décroché un contrat avec Charlot. J'ai une journée pour trouver un scénario à peu près cohérent et surtout le meilleur rapport



qualité/prix (comprendre le moins cher possible pour la plus grande réussite commerciale !). A l'époque, les budgets ne se chiffraient pas en milliers de dollars, mais tout de même...

MONOCHROME EN TECHNICOLOR

Bien sûr, le film sera en noir et blanc, et muet. A moi de le rendre vivant. Je ressors de mes cartons quelques scénarios qui correspondent au personnage. J'ai le choix entre l'immigrant, le travailleur, l'alcoolique, la vie de famille, le petit rôdeur, les temps modernes, le vagabond et le comte. Ils sont divisés en séquences plus ou moins nombreuses, de trois à cinq. A chaque fois, le coût minimal du tournage est indiqué. Certains sont vraiment hors de prix, et il faudrait une ruée vers l'or pour que je puisse me les offrir. Je choisis donc celui qui me paraît convenir le mieux pour un premier scénario. Le tournage peut commencer.

UNE VIE DE CHIEN

Pas facile d'avoir de l'autorité sur ce diable d'acteur, on comprend bien pourquoi il a toujours réalisé ses films lui-même ; personne n'est capable de le diriger. J' ai beau me débattre avec mon joystick, je n'arrive pas à lui faire faire ce que je veux.

"Coupez !" Ne pensez pas que la technique de cette époque soit aussi archaïque qu'on le prétend ; la preuve : je peux visionner une prise juste après l'avoir faite. Nous sommes quand même dans les temps modernes ! Ma prise est vraiment ratée, pas le moindre effet comique. Au diable l'avarice, je la recommence. Cette fois-ci, tel un dictateur, je promène mon petit Charlot avec la poigne qu'on me connaît. Il commence par draguer une charmante demoiselle, mais, dérangé par l'arrivée intempestive des autorités sous la forme d'un policier, il décide d'éduquer ce malotru. Il rend claque pour coup de matraque, puis s'enfuit par une échelle.

"Coupez !" Cette fois-ci, je tiens la bonne prise. Voyons un peu la scène suivante. Ayant enfin pu débarquer, le petit immigrant se retrouve sur le quai à la recherche de sa bien-aimée. Malheureusement, il n'y découvre que des problèmes. Laissez-moi vous décrire la scène. Trois personnages sont en scène : Charlot, un alcoolique et l'éternel policier. Il faut donc que Charlot trouve le moyen d'échapper au policier, et cela de la façon la plus drôle possible. Je vous passe les difficultés habituelles : les acteurs ne sont pas prêts, ils ont trop chaud ou trop froid, et les éclairages ne vont pas (normal, ce sont les lumières de la ville), enfin, une vraie catastrophe ! Après un léger flottement, le tournage peut commencer.

SILENCE, ON TOURNE

Bon, encore une scène tournée, je n'en suis pas trop mécontent. Le policier a passé la moitié du temps allongé par des claques ; j'espère bien que le comique de la situation n'échappera pas au public. La troisième et dernière scène s'annonce plus périlleuse. Charlot doit en même temps séduire la jeune fille et empêcher son soupirant, un roi, de lui faire la cour. Charlot soldat de l'amour, voilà qui va attendrir les spectateurs. Cela fera une excellente fin.

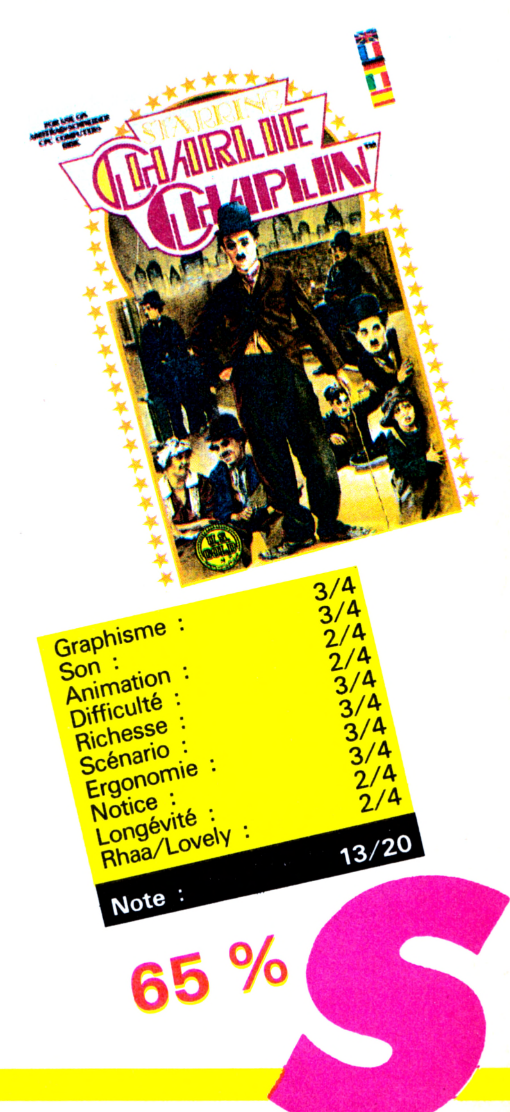
LES FEUX DE LA RAMPE

Ca y est, le film est enfin tourné, le montage terminé, je me dépêche d'amener mon produit fini au producteur. Il n'a pas l'air enchanté. De toute façon, ce qui l'intéresse, c'est l'argent qui rentre dans les caisses. Bon, je vais donc réunir un parterre des meilleurs critiques de cinéma. L'angoisse monte dans les coulisses, ils sont tous là. Je recommence à trembler, et Charlot fait de même. Le producteur mâchouille ses havanes comme un vulgaire kid des bas quartiers. Le film commence, la première séquence me fait hurler de rire ; le public, lui, a l'air surpris, mais bientôt, dès la deuxième séquence, j'entends des éclats de rire. C'est bon signe, la fin leur plaît, c'est dans la poche. En effet, dès le lendemain, un article à la une du *Variety* acclame le nouveau génie du cinéma. Malheureusement, le nombre d'entrées me permet tout juste de couvrir les frais. Qu'importe, le producteur a l'air heureux et m' engage sur-le-champ. Il veut que je tourne toute une série de films avec Charlot et me prévient qu'il est prêt à réinvestir la maigre somme que je lui ai fait gagner. Une nouvelle carrière s'ouvre à moi...

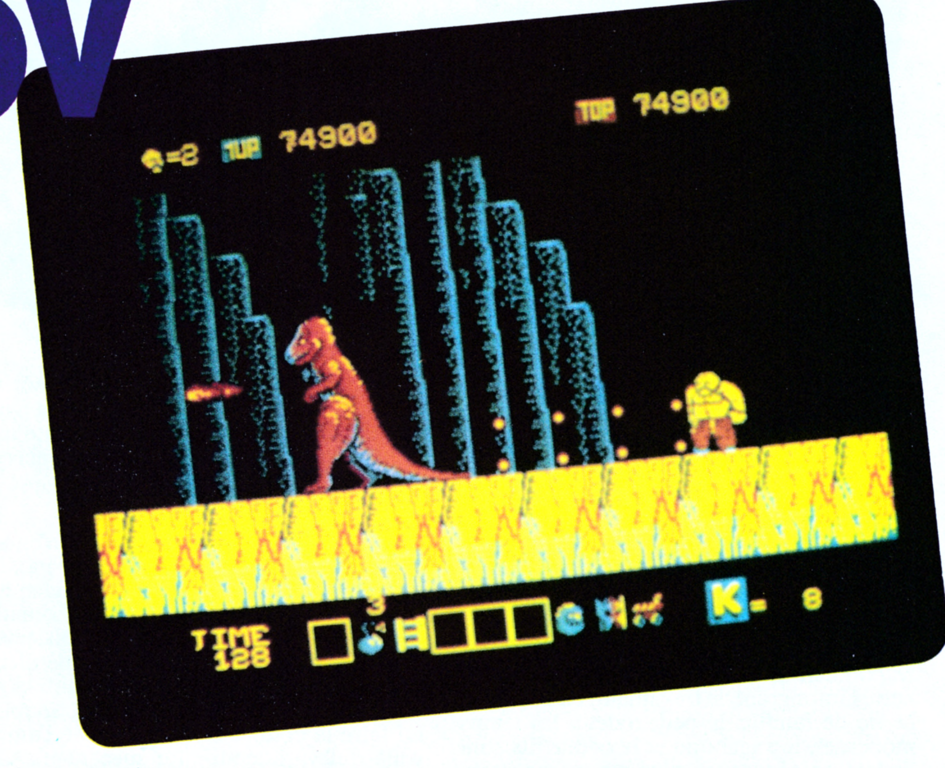
A MOI HOLLYWOOD

Vous trouvez peut-être que je manque de modestie, mais essayez un peu de faire rire le public qui assiste aux premières et vous m'en direz des nouvelles. Le deuxième stade est de faire rire le producteur ; alors là, si vous y arrivez, vous êtes vraiment un artiste. En tous cas, quand on est réalisateur, on ne rigole pas vraiment. Le logiciel est intéressant surtout parce qu'il innove. Par contre, on ne peut pas dire que la pratique du jeu soit passionnante ; le nombre de mouvements que l'on peut faire faire à Charlot est tellement limité que, en dehors de frapper et de conter fleurette, il n'a pas grand-chose à faire ; ce n'est pas comme cela que l'on pourra trouver des gags révolutionnaires dans l'univers du film comique ! Vous pouvez toujours vous divertir en écoutant la musique de présentation, qui ressemble assez aux musiques qu'écrivait Charlie Chaplin. De toute façon, c'est toujours un plaisir de découvrir les mimiques du petit vagabond qui nous a tant fait rire et nous fait encore rire à chaque rediffusion, quand le rire ne cède pas la place à l'émotion la plus pure...

STARRING CHARLIE CHAPLIN* de *US Gold
K7 : 95 F
Disk : 145 F



APPELEZ-MOI KARNOV

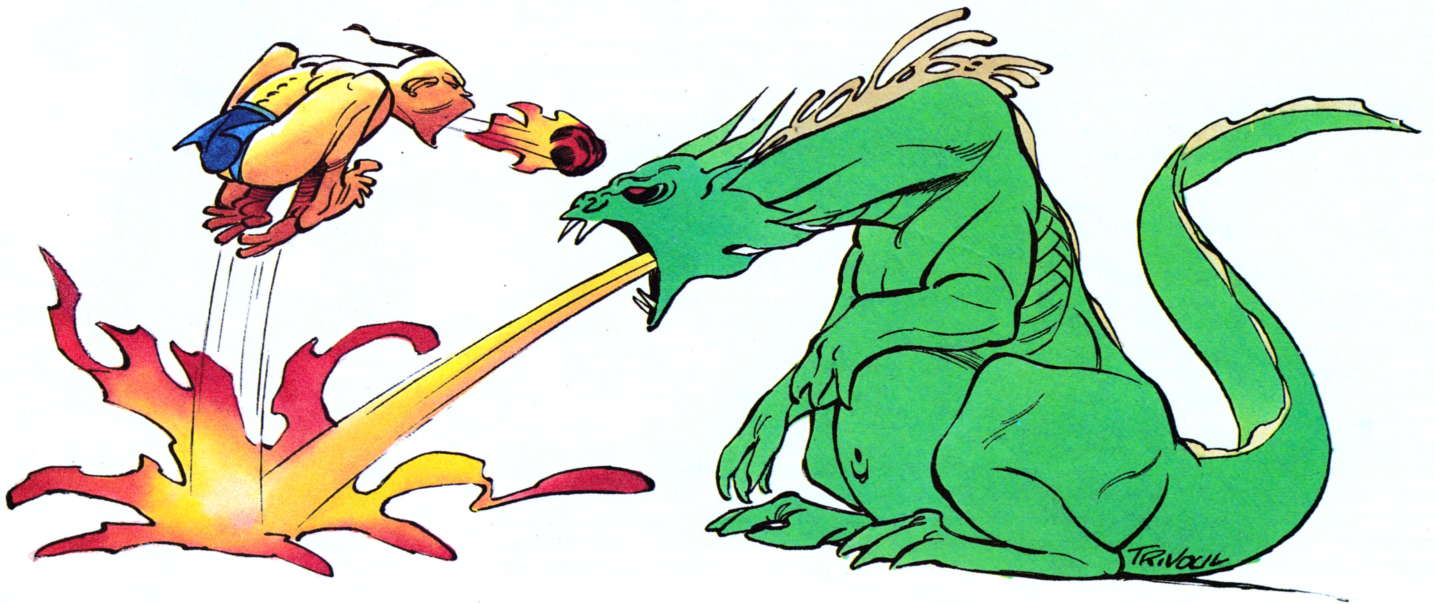


Ainsi naissent les légendes. Au cours d'une soirée arrosée par trop de vodka, des hommes assis en cercle autour d'une table se racontent les histoires mythiques du temps passé. Au fil des heures, aidés par l'alcool, les esprits s'échauffent, les langues se délient, la réalité et l'imaginaire se fondent pour engendrer de nouveaux contes, comme la pluie et le froid s'unissent pour faire tomber la neige. Ainsi naquit la légende de KARNOV...

Une fois n'est pas coutume, la légende est devenue réalité. Tous ceux qui hantent, au péril de leur porte-monnaie, les salles de jeux d'arcade connaissent les aventures de KARNOV, le géant russe aux grosses moustaches, qui affronte ses ennemis torse nu en crachant des boules de feu. Le miracle continue ; sorti de sa légende, KARNOV poursuit son infernale saga. Après les salles d'arcade, le voici présent sur l'écran de votre CPC chéri. Un nouveau héros vient de naître. Pour mieux le connaître, retournons aux sources de la légende.

BACK TO THE FUTURE

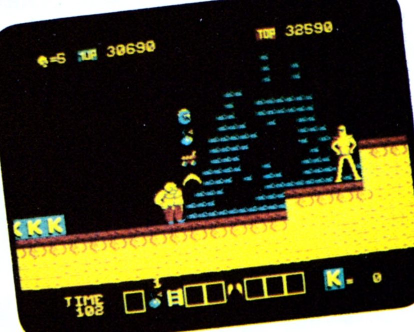
Or donc, tout commença dans un petit village appelé Créaminia, situé au centre de la Russie, dans les steppes sauvages du Wunderland. Jinborov Karnovski, que ses amis appellent KARNOV, est revenu dans son village natal après avoir passé sa vie à écumer le monde, dans un cirque où il faisait un numéro de force. KARNOV voulait couler des jours paisibles à contempler l'herbe pousser et à passer de longues soirées à la taverne où il pourrait raconter ses longs voyages et ses nombreux exploits à ses amis. KARNOV ne se doutait pas qu'il était sur le point de vivre la plus fantastique des aventures, qui repousserait les limites de sa fantastique force jusqu'à la dernière extrémité. KARNOV ignorait tout du secret de Créaminia. Dans les ruines qui entouraient le village, se cachait le plus fabuleux trésor que le monde ait jamais recelé : le trésor de Babylone. D'après la légende, le trésor avait été caché loin du monde, protégé par les forces de la lumière. Selon les anciens, un grand malheur s'abattrait sur la Terre si les forces du mal venaient à s'emparer du trésor. Les anciens pensaient, cependant, que Créaminia était le dernier endroit qui serait suspecté de renfermer un trésor. Et ils avaient raison ! Le petit village de KARNOV fut, en effet, le dernier endroit où Ryu, le terrible sorcier dévoué au mal, chercha le fabuleux trésor. Depuis des milliers d'années, Ryu avait envoyé à travers le monde ses espions pour découvrir la cachette, mais en vain. Un jour cependant, le plus perspicace de ses hommes se dit que, si personne n'avait réussi à trouver le trésor, c'est qu'il devait être dans un lieu que nul ne pouvait soupçonner. Ryu dépêcha ses agents dans tous les coins perdus de la planète, et parvint enfin à le localiser. Avec sa horde de laquais démoniaques, l'infâme Ryu s'abattit comme une tempête sur Créaminia, dévastant tout sur son passage, puis repartit avec le trésor. Et, pour punir les habitants du village d'avoir dissimulé le trésor si longtemps, Ryu laissa derrière lui toute une armée

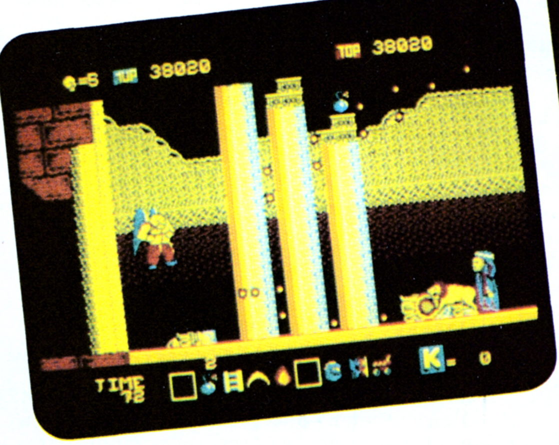


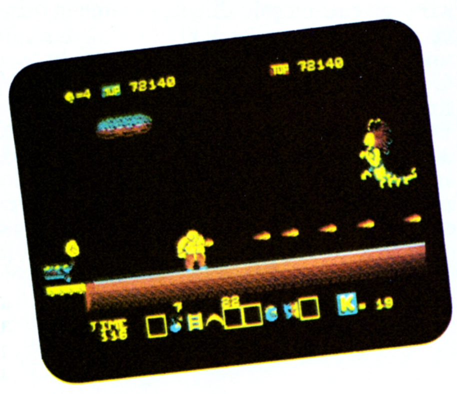
de monstres, plus horribles les uns que les autres, afin de terroriser les villageois. KARNOV savait que lui, et lui seul, pourrait vaincre les monstres, retrouver et terrasser Ryu, puis ramener le trésor dans sa cachette. Tout en maudissant son destin, qui décidément ne le laisserait jamais en paix, KARNOV s'engagea dans la campagne infestée de monstres. Sa mission était simple ; il fallait qu'il découvre les restes épars d'une carte, perdue depuis longtemps, qui lui permettrait de localiser Ryu et de le combattre pour que le monde soit sauvé...

A LA RECHERCHE DE LA CARTE PERDUE

Un éclair zèbre le ciel sombre de la steppe russe, le tonnerre claque comme un coup de fouet et KARNOV apparaît, seul face aux monstres de Ryu. Deux aigles foncent déjà sur lui, alors qu'un prêtre au regard noir regarde la scène du haut de sa tour de pierre. Le jeu vient à peine d'être lancé et voilà que le défi commence. D'un bond majestueux, KARNOV s'élève dans les airs, propulse des boules de feu et pulvérise ses premiers ennemis. Pas de panique, le premier tableau n'est pas vraiment dur (il y en a huit au total !) ; il vous suffira de ne pas vous approcher trop près des moines pour éviter qu'ils ne vous bombardent de grosses pierres, et de vous méfier des petits diablotins ailés. Pour le reste, c'est une question de réflexe et de timing. Qelques indications, cependant, pour que vous puissiez commencer à jouer dans les meilleures conditions. KARNOV n'est pas un simple tchactchac-poumpoum. Tout au long du parcours, se trouvent des icônes que vous devez ramasser, en passant au-dessus ou en sautant pour les attraper. Ces icônes s'affichent alors en bas de l'écran.







Graphisme:	3/4
Son:	3/4
Animation:	3/4
Difficulté:	4/4
Richesse:	4/4
Scénario:	4/4
Ergonomie:	4/4
Notice:	4/4
Longévité:	4/4
Rhaa/Lovely:	4/4
Note:	17/20

85 %



Les cinq premières options sont : les bottes, qui vous permettent de courir plus vite et de sauter plus haut ; les bombes, que vous pouvez stocker ; les échelles, qui vous aident à prendre d'autres options hors de portée ; les boomerangs, qui sont une arme très puissante mais qui vous obligent à sauter après chaque tir pour les récupérer ; et les flammes, qui donnent une puissance de tir supérieure (attention, cette option ne dure que trente secondes). Ces cinq icônes clignotent alternativement suivant les déplacements de KARNOV. Pour les sélectionner, il faut se positionner sur l'icône choisie et appuyer sur la touche Y du clavier. Mais ce n'est pas tout, KARNOV dispose encore de quatre options, qui ne pourront lui servir qu'à certains moments bien précis : les ailes dans le deuxième tableau, le casque pour nager plus vite dans la cinquième épreuve, le masque de perception, qui peut clignoter à n'importe quel moment de la partie (il faut alors appuyer sur la touche Y, et toutes les options qui étaient jusqu'alors invisibles se trouveront à votre portée), et le chariot, qui sera utile dans le quatrième tableau. Enfin, il faut savoir que les pommes augmentent le nombre de boules de feu (trois au maximum) que KARNOV peut envoyer.

A TOUTE VITESSE

Juste quelques mots pour signaler l'exceptionnelle richesse de ce jeu. Même si les graphismes peuvent paraître un peu frustes (mode 1 en quatre couleurs), les décors et les monstres sont absolument fabuleux !!! Les actions à réaliser pour passer d'un tableau à l'autre sont variées et logiques, ce qui met à rude épreuve votre imagination et vos réflexes. Bref, une petite merveille que vous vous devez absolument d'avoir.

KARNOV de DATA EAST
Programmé par Mister Micro (bravo Mister Micro)
Distribué par FIL
Prix : n.c.



TIME AND MAGIK :O

- Debout tas de limaces et remuez-vous les masses graisseuses ou je vous fais tressauter la couenne comme des merguez dans la friture bouillante, qu'il m'a dit, le Chef.
- Eh ? Et caisse-t-a dit ta ?
- Oh, oooh, doucement, Chef. Faut pas s'énerver comme ça, c'est mauvais pour les rides. Après tout, c'est rien qu'une trilogie un peu réchauffée et rénovée de Level 9, Chef. On va vous torcher ça les doigts dans le nez et les mains dans les poches ! (Ce qui est déjà un petit exploit en soi !!!)
- Oh ?! t'as dit ça, ta ?
- Ben..., en tout cas, j'aurais pu !
- En fait, j'ai pas même eu l'occase de le dire, vu que je me suis couru pressé à la superette galaxiale, avant qu'elle ne ferme, pour acheter un paquet de feuilles blanches, des crayons à papier, une bonne gomme, le nécessaire indispensable pour planer à l'aise, plus un dico de british entièrement écrit avec de l'anglais dedans et six plaques de choco noisettes pour la route. Tout de suite urgent après, je m'suis chopé une sorcière qui allait faire la vidange de son balai volant à la Guilde des aventuriers. Sinon, tu penses, je me serais pas gêné...
- Caisse ? me toisa-t-il, le maître aventurier de garde .
- C'est pour Time and Magik.
- Une intéressante et conséquente aventure, en trois parties distinctes et différentes, que je et moi-même allons vous narrer en vous la racontant par le menu avec force détails, nonobstant et subséquemment, pérora-t-il.
- Euh, que si vous me donniez la brochure et que ça irait sans doute plus vite, interrompé-je vivement.
- Pff ! Tous les mêmes ! disparut-il précipitamment en jetant avec fureur le guide sur mes genoux.

LORDS OF TIME

Les Seigneurs du temps, que Sir Hubert les étripe !, essaient de changer icelui dans le but de le contrôler et de soumettre l'éternité à leurs désirs. Il faut, contre ces sagouins, rapporter neuf objets de différentes époques pour pouvoir les ratatiner comme des serpillières usées. Ca commence, coulos, dans votre salon par l'examen d'une vieille photo. Puis ça démarre dare-dare, en entrant dans la pendule de votre grand-père et en tournant les neuf roues du temps (COGS), jusqu'à l'époque désirée. Je sens que vous allez galérer dès le départ, alors je vous donne la séquence du début pour entrer, choisir puis ressortir de l'horloge : <WIND CLOCK>, <IN>, <TURN COG 1>, <SWING PENDULUM>, <OUT>. J'aime assez l'ambiance qui se dégage du jeu. De plus, on peut se balader dans toutes les époques, sans se faire engueuler par le Chef, tranquillement, en regardant les beaux paysages, avant de passer à la phase active de résolution des énigmes. Les dessins auraient dû être plus beaux ; sûr Arthur que c'est pas le même fini que le Pawn, mais c'est mieux que le graphique Basic de la première version de 6. Le scénario et l'atmosphère emportent le morceau de cette histoire, qui comporte quand même plus de deux cents lieux décrits.

RED MOON

Bon, y manquait plus que ça ! Le cristal de lune a été volé. Légèrement ennuyeux, quand on sait que c'est la seule source de magie de la galaxie. Si je me souviens bien, y a neuf missions à remplir pour le retrouver. Ces missions consistent à trouver neuf trésors et à amasser l'équipement nécessaire pour arriver jusqu'au charmant caillou. La principale originalité de la quête est de pouvoir jeter des sorts . <CAST ESCAPE>, par exemple , est un sort qui permet de s'enfuir. Chaque sort coûte un point sur les cinquante que vaut votre insignifiante carcasse. Heureusement que certaines améliorations ont été apportées à la version originale parce que, sinon, vous ne tiendriez pas deux bastons ! La moindre peignée vous retirant de dix à trente points, c'est dire combien la commande <UNDO> est utile ! Elle permet de revenir au dernier endroit visité juste avant votre dernier déplacement, et ceci, quelle que soit la catastrophique initiative que vous ayez eue. En général, c'est utile quand on a mouru pasque, par exemple, on a cru à la grosse blague quand la momie a dit qu'elle tuerait "tous ceux qui franchiront la ligne tracée sur le sol". (Oh l'autre ! Eh, t'as vu le pansement à deux pattes ! La crise !) Un conseil, soyez astucieux pour "effacer" ce problème qui vous gêne. Au total, c'est une grosse quête à faire (sans bégayer), qui comporte environ deux cent dix endroits à visiter et un paquet d'astuces, qui vous tiendront éveillé une bonne quinzaine de siècles.

THE PRICE OF MAGIK

Ca raconte la triste histoire du prince Myglar, qui, rendu fou par les radiations magiques du cristal de lune qu'il avait en charge de protéger, s'est tiré à la campagne pour siester une petite éternité, voire un peu plus, en embarquant le caillou. Faut évidemment récupérer cette caillasse magique, sans devenir mégalo dingue comme le prince (vous commencez à 100 % of sane et 20 ans d'âge), et sans atteindre les 100 berges. On a droit à dix-huit sorts magiques, qu'on apprend au cours des toujours deux centaines de lieux à visiter. Récupérer de la santé se fait en touchant the moon. A intervalles réguliers, on tapera <SCORE> pour savoir où on en est ; d'autant plus que jeter des sorts coûte de la jeunesse et qu'à 0 hiver c'est plus tellement la forme, mémère ! Dans le hangar du jardin de la vieille maison décrépite, on trouve un max d'objets . Faut alors brûler le tas de bois, récupérer les cendres,



cela servira plus tard, et se badigeonner les mirettes avec l'"eyebright" parce qu'il n'y a pas de lampe dans ce film. Le truc pour se débarrasser du singe qui squatte votre épaule est de trouver la chambre froide et d'attendre. (Le froid est assez puissant pour geler les balloches du monkey !!) Carte indispensable, pour cette histoire 100 % british, en deux cents tableaux, tordue comme le pif de Mme Thatcher !

MAGIE, MAGIE,...

J'vous cause rapide de l'excellente ergonomie du jeu de la touche < >, qui permet de rappeler les quarante dernières phrases tapées, du RAM SAVE , sauvegarde rapide en mémoire vive, de l'analyseur de syntaxe béton, qui permet des phrases complexes genre : <KISS MISS X AND THE FEET OF THE CHEF>, <KILL EVERYBODY BUT MY MOTHER>, de . ..

- Sans vouloir vous déranger, m'interrompt-il, le maître, voilà deux heures, de soixante minutes chacune, que vous potassez en révisant ce guide livre et qu'un appel en forme de coup de fil vous réclame en vous demandant de revenir, vite et illico, avec la solution complète et entière, sous peine de servir de pâté de foie au dîner collation des plantigrades à jeun et autres ours affamés. J'ajouterai, en complément, que c'est signé Sa Douceur Extrême : le Chef.

Bon, vous m'escuserez, j'y vais, passque... j'ai ma gamelle sur le feu et faut que je les mette. De plus, ça tombe bien, j'aime pas manger froid ! Ciao ! (Peut-être que j'aurais intérêt à prendre tout de suite un aller simple pour les fermes-prisons de Pluton...)

Soldat VENTURE.

TIME AND MAGIK de MANDARIN SOFTWARE
Distribué par POWER PRODUCTS
Prix : n.c.

Graphisme :	2/4
Son :	-/4
Animation :	-/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	3/4
Scénario :	3/4
Ergonomie :	4/4
Notice :	2/4
Longévité :	4/4
Rhaa/Lovely :	2/4
Note :	14/20

70%

COU COU

COU COU







ARCTIC FOX



Une simulation sans modèle, c'est intéressant. Imaginez-vous aux commandes d'un char, jusque-là pas de problème ; mais ARCTICFOX n'est pas qu'un char, c'est un engin de mort comparable à ceux que l'on peut trouver dans les dessins animés dont nous abreuvent les Japonais. Bien sûr, son aspect extérieur est celui du croisement d'un char avec une Cadillac, mais, à l'intérieur, c'est électronique et compagnie.

La neige recouvrait toutes les terres avoisinantes ; seule, dans le lointain, une chaîne de montagnes semblait pouvoir percer les couches de glace. Sur mon radar, tout était calme, aucun ennemi en vue. Par contre, un certain nombre d'objets volants de reconnaissance indiquaient la proximité de la base centrale des extra-terrestres. Non, je ne suis pas David Vincent, mais les envahisseurs existent vraiment. Ils ont installé des convertisseurs qui transforment l'oxygène en gaz mortel pour les humains. Il faut à tout prix découvrir leur base de communication pour éviter qu'ils ne donnent notre position. En attendant, je décide d'enterrer mon renard de l'Arctique. Voyons un peu ce que nous indique le radar. Je trouve que le coin est assez mal fréquenté. La première difficulté consiste à reconnaître le type d'engin qui vous fait face : char lourd, char léger, lanceur de missiles ou traîneau et avion de reconnaissance, voire le terrible Fighter, que l'on trouve soit avec les troupes de choc, soit accompagnant les patrouilles de reconnaissance.

LE RENARD SORT DE SON TERRIER

Ce court séjour en hibernation m'a permis de rester invisible aux yeux des observateurs ennemis ; ma sortie a l'air de créer une certaine confusion. Je me précipite vers ceux qui me paraissent les plus dangereux et je les détruit en tirant à bout portant. Le tableau ressemble à l'entrée d'un renard dans un poulailler, quel carnage ! Malheureusement, les troupes ennemies ont l'air de se ressaisir. Je n'arrive plus très bien à me rendre compte si je suis le chasseur ou le chassé. Il est temps d'aller visiter la campagne environnante, surtout qu'elle présente des singularités intéressantes ; notamment la couleur du sol queceux-ci i change d'un, seul coup sans prévenir. Les montagnes se dressent transparentes, on pourrait penser en approchant qu'elles vont le intéressantes ; notamment la couleur du sol qui change d'un seul coup sans prévenir. Les montagnes se dressent, transparentes ; on pourrait penser en approchant qu'elles vont le rester, mais, brusquement, le sol prend une couleur ocre et vous vous retrouvez sur la montagne. Ces couleurs sont les mêmes que celles qui figurent sur le radar. Pour bien comprendre le fonctionnement de ce terrible engin, je dois vous présenter le tableau de bord.

LA VISITE DU BORD

Commençons par... le commencement. L'avantage de notre engin par rapport à un banal AMX, c'est la vision. Du poste de pilotage, vous pouvez voir tout ce qui se passe devant vous ; de plus, un radar situé sous l'écran vous permet non seulement de repérer les ennemis, mais aussi de voir le type de terrain auquel vous avez affaire : les montagnes, les étendues de neige ou la toundra, sur laquelle la vitesse de votre char sera réduite de moitié. Il vous permet aussi de voir arriver les crevasses, qui sont une des calamités de la région. Il est parfois possible de voir une barre rouge traverser l'écran ; il s'agit d'un champ de force qui vous bloque le passage. Dans ce cas, il est vain de tenter de le franchir. Sur votre gauche, trois indicateurs vous donnent le nombre de mines et de missiles qu'il vous reste, ainsi que votre vitesse. Sur la

droite, il y a un indicateur d'oxygène, un compas et un indicateur de dommages. Revenons un peu sur le terrain.

LA CHASSE AU RENARD

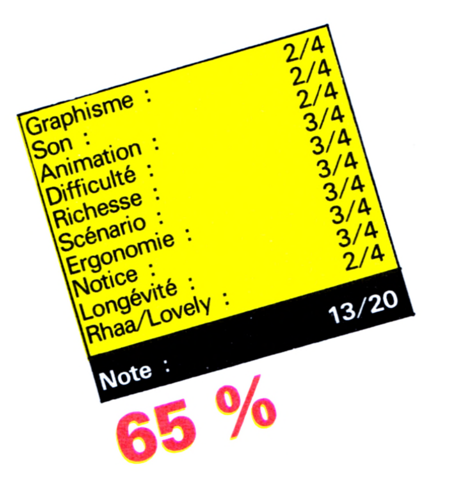
La situation n'a pas tellement évolué. Je viens de repérer un lanceur de missiles et je m'approche de lui par derrière ; à bout portant, je lui lche un obus et il disparaît dans une maigre explosion représentée par des traits noirs, ce qui n'a rien de réjouissant. Enfin, ça en fait toujours un de moins. Soudain, un avion de reconnaissance passe à portée de feu. Cela va me donner l'occasion de tester mes missiles guidés et, surtout, la caméra qu'ils emportent dans leur course vers la mort. Mon écran central me montre alors une image venant du missile ; la proie se rapproche, c'est joyeusement excitant. Mais l'explosion me ramène à la dure réalité de la vie ; c'est bien beau de faire mumuse avec ce petit jouet, mais le gouvernement ne me l'a pas prêté pour que je m'amuse. Il faut que je retrouve ces satanés convertisseurs et, si possible, la base principale d'implantation de ces êtres indésirables, ce qui mettrait un terme à ma mission et me permettrait quelques vacances sur les plages d'Hawaii.

UN RENARD QUI TRAINE LA PATTE

On ne peut pas dire que ce jeu soit vraiment ce que l'on attendait ; le graphisme, un peu sommaire, ne permet pas de créer une véritable ambiance belliqueuse ; par contre, on ne peut pas accuser les auteurs d'avoir fait un jeu trop facile. Même dans le mode entraînement, il m'arrive de me faire descendre, c'est vous dire. Mes premières parties n'ont pas duré longtemps. De toute façon, le temps est limité puisque l'oxygène se raréfie ; c'est pourquoi il est si important de détruire les cotout de même que je vous parle des bons côtés du soft ; le graphisme et l'animation ne sont pas tout, la richesse compte aussi et, là, nous sommes gâtés : la météo, qui peut créer quelques problèmes de vision, voire de radar en cas d'orage, les terrains différents, comme les montagnes, qui permettent de voir plus loin, ou les crêtes, endroits stratégiques par excellence, sur lesquelles on rencontre de nombreuses installations ennemies. Il faut, pour réussir dans ce jeu, allier dextérité et sens tactique ; savoir refuser le combat et se dissimuler sont parfois plus efficaces que la charge de la brigade légère. A vous de voir et de juger.

Lipfy

ARCTICFOX de ELECTRONIC ARTS
Prix : n.c.

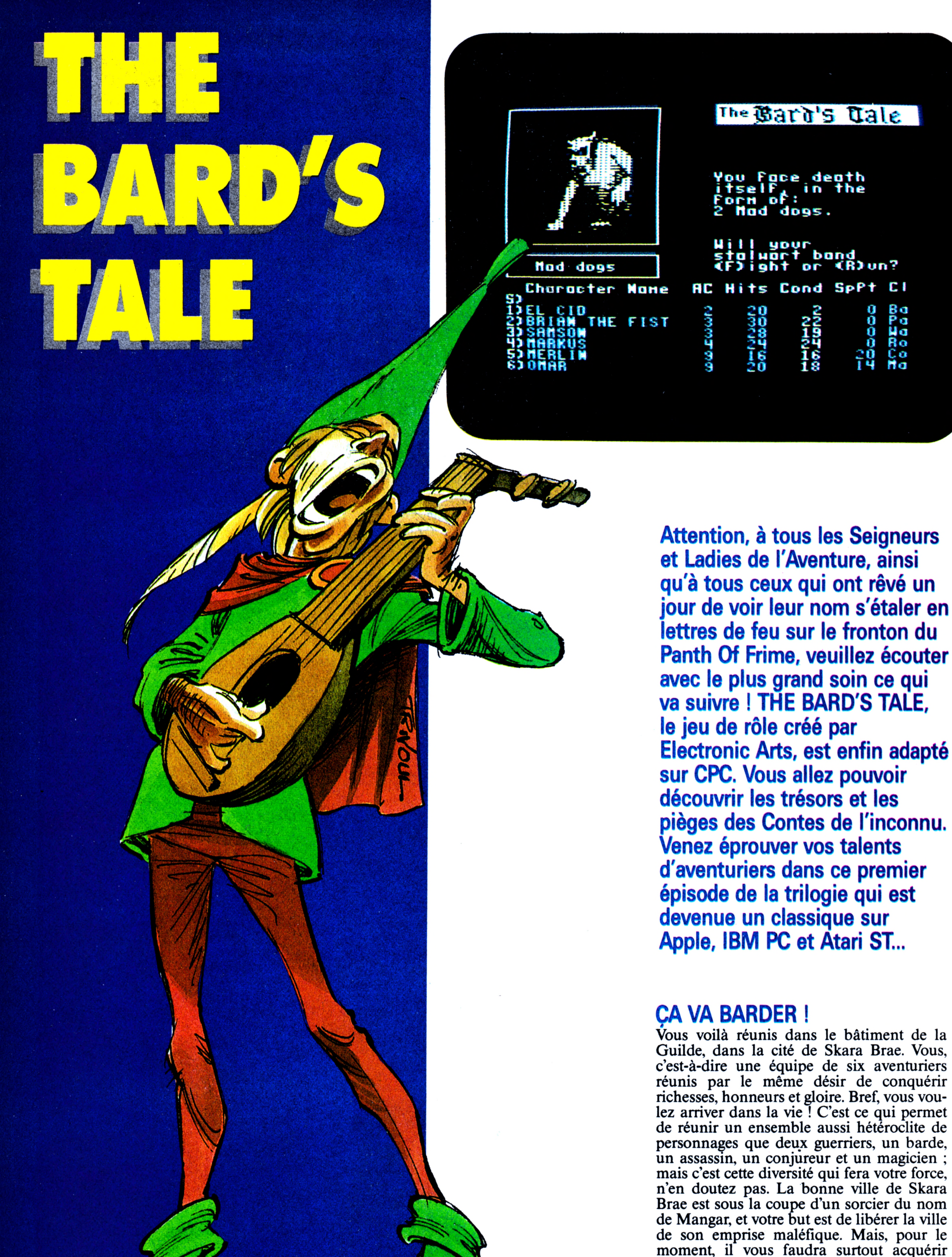


Graphisme :	2/4
Son :	2/4
Animation :	2/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	3/4
Scénario :	3/4
Ergonomie :	3/4
Notice :	3/4
Longévité :	3/4
Rhaa/Lovely :	2/4
Note :	13/20

65 %



THE BARD'S TALE



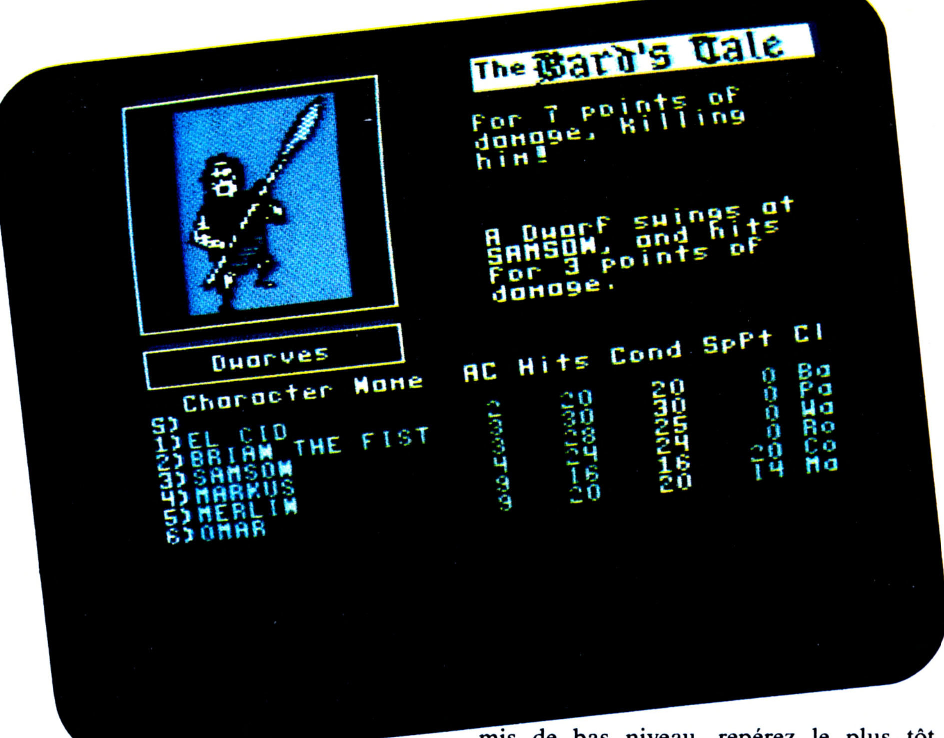
Attention, à tous les Seigneurs et Ladies de l'Aventure, ainsi qu'à tous ceux qui ont rêvé un jour de voir leur nom s'étaler en lettres de feu sur le fronton du Panth Of Frime, veuillez écouter avec le plus grand soin ce qui va suivre ! THE BARD'S TALE, le jeu de rôle créé par Electronic Arts, est enfin adapté sur CPC. Vous allez pouvoir découvrir les trésors et les pièges des Contes de l'inconnu. Venez éprouver vos talents d'aventuriers dans ce premier épisode de la trilogie qui est devenue un classique sur Apple, IBM PC et Atari ST...

ÇA VA BARDER !

Vous voilà réunis dans le bâtiment de la Guilde, dans la cité de Skara Brae. Vous, c'est-à-dire une équipe de six aventuriers réunis par le même désir de conquérir richesses, honneurs et gloire. Bref, vous voulez arriver dans la vie ! C'est ce qui permet de réunir un ensemble aussi hétéroclite de personnages que deux guerriers, un barde, un assassin, un conjureur et un magicien ; mais c'est cette diversité qui fera votre force, n'en doutez pas. La bonne ville de Skara Brae est sous la coupe d'un sorcier du nom de Mangar, et votre but est de libérer la ville de son emprise maléfique. Mais, pour le moment, il vous faudra surtout acquérir expérience et richesses, deux choses que les nombreuses ruelles de la cité vous offriront au prix de quelques combats. Trêve de discours, place à l'action !

VOUS DANSIEZ ?

Votre petite troupe parcourt d'un air décidé les rues sombres de la ville. Les deux guerriers, Brian The Fist et Samson, marchent en tête, le barde, El Cid, et l'assassin, Markus, suivent, tandis que les jeteurs de sorts, Omar et Merlin, ferment la marche. Votre stratégie est simple : vous allez parcourir une à une les rues de Skara Brae et, au fil des rencontres, vous espérez bien défaire quelques adversaires aux poches bien remplies. D'ailleurs, jetons un premier coup d'oeil dans cette maison. Un léger coup pour enfoncer la porte et... la pièce est vide ! Bon, voyons la maison d'en face. Toc, toc, toc, pas de réponse. Entrons. Ah ! cette fois les lieux sont occupés. Sept Hobbits aux intentions belliqueuses à souhait se précipitent. La danse de mort s'engage ...



LEVEZ LA MAIN DROITE ...

C'est fois-ci, promis juré, je vais enfin vous décrire ce qui vous attend lorsque vous chargez THE BARD'S TALE. Tout d'abord, la disposition de l'écran du jeu. Sur la partie du bas sont affichés les noms et caractéristiques des personnages. Audessus et à droite, vous trouverez la fenêtre des options du jeu : un petit texte dépeignant le lieu où vous vous trouvez, le type et le nombre des ennemis qui sont devant vous, une description détaillée du personnage de votre choix, ainsi que les différentes options qui s'offrent à vous pendant une phase de combat ou d'achat d'équipement. A gauche, une petite vignette donnera une représentation graphique et en seize couleurs de ce qui se passe. Première critique (après tout, je suis là pour ça, non ?), la partie graphique est vraiment réduite ; de plus, aucune animation, si minime soit-elle, ne vient égayer la vue des divers personnages. Une image a été définie pour chaque type de rencontre possible (araignées géantes, chiens enragés, Kobolds, Hobbits, Barbares, Squelettes, Magiciens...) et cette même image apparaîtra dès que vous serez en présence du type d'ennemi correspondant. De la même façon, les bâtiments de la cité ont tous la même représentation, ce qui rend très malaisées les tentatives d'orientation (mais les Seigneurs et Ladies éduqués par le Chef se seront depuis longtemps saisis du crayon et de la feuille nécessaires à tout aventurier digne de ce nom).

EH BIEN CHANTEZ MAINTENANT !

Le premier coup est porté par Brian, qui tue net un de ses adversaires ; Samson ne demeure pas en reste et a vite expédié le Hobbit qui lui faisait face. El Cid, moins chanceux, ne réussit qu'à blesser son adversaire. Merlin fait des ravages en brûlant vif un adversaire. Les Hobbits, un instant désemparés, se reprennent rapidement et portent quelques coups bien placés ; cependant, ce ne sont pas là des adversaires bien dangereux et nos héros ont tôt fait de réduire à néant toute opposition. L'instant du premier partage du butin est venu : chaque membre de l'équipe reçoit son dû sous la forme de dix-sept pièces d'or. Pour un début, ce n'est pas si mal, d'autant que l'ivresse de la victoire vous fait entrevoir des lendemains qui chantent. El Cid, ne se faisant pas prier, entonne d'ailleurs une petite ballade au pouvoir régénérateur pour les membres de l'équipe ...

INTERPELLATION

Bon, le décor planté, les personnages mis en place, redescendons quelques minutes sur Terre, pour une description plus euh ... terre à terre de la nouvelle aventure qui s'offre à nous. Tout d'abord, et parce que je ne peux pas garder ça sur le coeur plus longtemps, je veux vous entretenir d'un détail qui m'interpelle quelque part ! En effet, la version de THE BARD'S TALE qui nous a été envoyée (en exclusivité, merci monsieur Electronic Arts !) nous l'a été (envoyée, veux-je dire) non seulement par les bons soins de la poste (ce qui est une évidence, si l'on y songe bien), mais surtout sous la forme de deux cassettes, ce qui l'était moins (évident, veux-je dire). Je ne vais pas vous apprendre que tous les softs de ce type nécessitent de nombreuses sauvegardes de l'état d'avancement dans l'aventure et du statut de vos personnages. Or, ces manipulations, qui ne nécessitent que quelques secondes sur disquette, ont la fâcheuse tendance à prendre plusieurs minutes sur cassette.

QUELQUES CONSEILS ...

Pour votre premier contact avec le jeu, je vous conseille de jouer avec l'équipe prédéfinie : les personnages sont bien équipés et possèdent un minimum d'expérience. Les premiers pas dans l'aventure vous sembleront répétitifs et sans grand intérêt, mais ils sont nécessaires. Fouillez toutes les maisons, combattez un maximum d'ennemis de bas niveau, repérez le plus tôt possible l'armurerie, la Guilde — qui est le bâtiment où vous débutez et qui est le seul endroit où vous pouvez faire vos sauvegardes —, ainsi que le temple où vous pourrez monnayer la guérison et même la résurrection de vos personnages, sans oublier le Review Board, qui autorise vos personnages à accéder au niveau permis par leurs points d'expérience). Vous progresserez ainsi lentement mais sûrement, ce qui vous permettra de songer alors à l'exploration des donjons offerts par les catacombes et le château. THE BARD'S TALE se présente comme un Donjons et dragons classique, avec certes une petite déception au niveau graphique (à l'heure où Ere Informatique nous offre un Captain Blood ou un Sky Hunter sur CPC, on est en droit d'exiger plus des éditeurs américains !), mais, surtout, ce logiciel présente quelques plus qui le rendent indispensable à tout amateur digne de ce nom. Je veux parler de l'immensité des lieux à découvrir, ou de l'originalité que représente le barde, personnage à part, aux capacités originales et surtout indispensables à la réussite de votre quête. Mais n'oublions pas la possibilité prometteuse de permettre à un ennemi de se joindre à vous (imaginez-vous avec un dragon pour partenaire : les barbecues d'enfer !).

ALIAN

THE BARD'S TALE de ELECTRONIC ARTS
Prix : n.c.





AMSTRAD DISQUETTES

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ des lecteurs de AMSTAR

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

+ 600 LOGICIELS A GAGNER ! ! !

En juillet et en août, branchez-vous sur 3615 MICROMANIA et vous pourrez gagner un des 10 logiciels offerts chaque jour en répondant à une question concernant les jeux.

KARATE ACES 179F
+KUNG FU MASTER+BRUCE LEE
+UCHI MATA+THE WAY OF TIGER
+AVENGER+SAMOURAI TRILOGY
+THE WAY OF EXPLODING FIST
ELITE 6 PACK N° 3 145F
+DRAGON'S LAIR 1+2 ENDURO
RACCER+PAPERBOY+GHOST'NGOB
BLINS+TUER N'EST PAS JOUER
ARCADE ACTION 185F
+BARBARIAN+RENEGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE 2
LES GEANTS D'ARCADE 195F
+ROAD RUNNER+INDIANA JONES
+RYGAR+GAUNTLET DEEP DUNG.
AMST. GOLD HITS 3 195F
+TRANTOR+SOLOMON'S KEY
+WC LEADERBOARD+BRAVESTAR
+RAMPART+CAPTAIN AMERICA
LES GREMLINS 165F
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3
+BASIL DETECTIVE+DEFLEKTOR
+JACK THE NIPPER 2
LA COLLECTION KONAMI 185F
+JACKAL+SHAOLIN ROAD+NEMESIS
+JAILBREAK+YE AR KUNG FU 2
+GREEN BERET+YE AR KUNG FU
+HYPERSPORT +PINGPONG+MIKIE
TOP TEN COLLECTION 145F
+SABOTEUR 1 +SAB. 2+SIGMA 7
+CRITICALMASS+AIRWOLF+THANA
TOS+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX
+BOMBJACK2+TURBO ESPRIT
HIT AVENTURE 225F
+SCRAM1+HARRY+1001BC
LES TRESORS USG 195F
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR+ACE OF ACES
+METROCROSS
BEST OF ELITE 2 145F
+PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS
+BATLE SHIPS+BOMBJACK 2
ALBUM EPYX 189F
+WINTER GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE+IMPOSS MISSION
OCEAN STAR HIT2 145F
+ARMY MOVES+MUTANTS
+HEAD OVER HEALS
+COBRA+WIZZBALL+TANK
LORICIEL HITS N°6 179F
+COSA NOSTRA+ATOMIC+LAST MISS
IMAGINE ARCADE HITS 145F
+ARKANOID+GAME OVER
+MAG MAX+LEGEND OF KAGE
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM DIGITAL 145F
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER
ALBUM LORICIEL 145F
+5° AXE+SAPIENS+MGT+AIGLE D'OR
ALBUM UBISOFT 195F
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT
+MANHATTAN LIGHT+MGE CAILL
MALETTE JEUX FIL 225F
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER
+TAI PAN+XEVIOUS
ELITE 6 PACK N°2 145F
+BATTY+ACE+INTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+SCHOCK RIDER
HIT PACK 2 145F
+SCOOBY DOO+FIGHT.WARRIOR
+ANTIRIAD+COMMANDO 86
+JET SET WILLY+1942
GAME SET MATCH 179F
+TENNIS+HYPERSPORT+PINGPONG
+FOOT+KONAMI GOLF/BASEBALL
+BOXING+POOL+SUP.DECATHLON
OCEAN STAR HITS 145F
+TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+GALVAN + KNIGHT RIDER
+ STREET HAWK+MIAMI VICE
PACK FIL N°2 189F
+GREAT ESCAPE + REVOLUTION
+CAULDRON 2 + SORCERY
LES PRIVES 195F
+LA FORMULE+L'HERITAGE
+L'AFF.VERA CRUZ+L'AFF.SYDNEY

NOUVEAUTES

ALIEN SYNDROME	139F
ALL STARS	145F
APOCALYPSE	145F
APOCALYPSE NOW	**195F**
BARBARIAN 2	**139F**
BEYOND ICE PALACE	**145F**
BIONIC COMMANDOS	139F
BLACKLAMP	139F
BOBO	195F
CARRIER COMMAND	**195F**
CHARLIE CHAPLIN	**145F**
CORPORATION	145F
DREAM WARRIOR	139F
ENLIGHT. DRUID 2	**145F**
E.X.I.T	195F
GARY LINEKERS	**145F**
GUADALCANAL	145F
GUNSHIP	245F
HERCULE	145F
INDIAN MISSION	159F
IRON HORSE	149F
MARAUDER	139F
MICKEY MOUSE	145F
NIGHT RAIDER	**145F**
NIMITZ	159F
PEGASUS	195F
RASTAN	145F
RIMMRUNNER	145F
ROAD BLASTERS	139F
ROAD WARS	139F
SALAMANDER	139F
SCRABBLE DE LUXE	225F
SHACKLED	145F
SKATE CRAZY	139F
SKY HUNTER	**175F**
SOLDIER OF LIGHT	139F
STREET SPORTS BASKET	**145F**
STREETSFIGHTER	**145F**
TARGET RENEGADE	145F
T-REX	**145F**
THE DARK SIDE	**139F**
THE FURY	**139F**
THE GAMES WINTER	**145F**
THE LAST NINJA 2	**145F**
TROLL	139F
20000 LIEUES SS MERS	169F
V2	175F
WIZARD WARZ	145F
WORLD LEAD. TOURN.	145F

HIT PARADE

ALTERN WORLD GAMES	145F
AQUANAUTE	159F
ARKANOID 2:REV. OF DOH	145F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	195F
BAD CAT	145F
BEDLAM	145F
BLOOD BROTHERS	145F
BOB WINNER	169F
BUBBLE BOBBLE	145F
CALIFORNIA GAMES	145F
CHAMPIONSHIP SPRINT	145F
CLASH	195F
COMBAT SCHOOL	145F
CONSPIRATION	185F
CRASH GARRET	195F
CYBERNOID FIGHT. MACH.	145F
DESOLATOR	145F
FER ET FLAMME	249F
FLYING SHARK	145F
GABRIELLE	175F
GARFIELD	139F
GAUNTLET 2	145F
GEE BEE AIR RALLY	145F
HURLEMENTS	175F

HIT PARADE (suite)

GOTHIK	145F
GRYZOR	145F
GUNSMOKE	145F
IKARI WARRIORS	145F
JINKS	145F
IMPOSSIBLE MISSION 2	145F
KARNOV	145F
LE JEU DU ROY	145F
L'ANGE DE CRISTAL	205F
L'ANNEAU DE ZENGARA	189F
L'ARCHE DU CAPT. BLOOD	199F
LA PANTHERE ROSE	149F
LAZER TAG	145F
LES MAITRES DE L'UNIVERS	145F
MACH 3	179F
MATCH DAY 2	145F
NIGEL MANSELL'S	145F
NEBULUS	145F
OUT RUN	145F
PLATOON	145F
PIRATES	145F
PREDATOR	145F
QUAD	179F
QUIN	245F
ROLLING THUNDER	145F
SEPTEMBER	145F
SIDE ARMS	145F
SPACE RACER	189F
SPY TRILOGY	145F
THE FLINSTONES	139F
THE HUNT RED OCTOBER	195F
VENOM STRIKE'S BACK	145F
VIXEN	159F

BUGGY BOY	145F
BIVOUAC	195F
CRAZY CARS	159F
DANDARE 2	145F
F15 STRIKE EAGLE	149F
JINXTER	195F
LA CHOSE DE GROTEMBUR	175F
LA GUERRE DES ETOILES	149F
LA MASCOTTE	175F
Les Chiffres & Les Lettres	225F
LES RIPOUX	195F
LE MAITRE DES AMES	189F
MASQUE PLUS	189F
MONOPOLY NF	245F
OXPHAR	205F
PEUR SUR AMYTIVILLE	169F
PROFESSION DETECTIVE	229F
PROHIBITION	195F
SANTA FE	175F
SCALEXTRIC	175F
SCRABBLE	220F
SUPER HANG ON	145F
SUPER SKI	195F
THUNDERCATS	145F
TRIVIAL PURSUIT	229F
TRIVIAL PURSUIT JUNIOR	245F
VAMPIRE'S EMPIRE	145F
WESTERN GAMES	175F

OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI

DÉMENT !
SUPER PROMOTION

MANETTES ET CABLES

MANETTE US GOLD	109F
MANETTE SPEED KING	109F
PRO 5000	129F
CHEETAH MACH 1	129F
CHEETAH 125+	85F
CORDON POUR BRANCHEMENT DE DEUX MANETTES	49F
CABLE MAGNETO AMST.	49F
CABLE EXTENSION JOYSTICK	49F

HOUSSES DE PROTECTION :

HOUSSE CPC 464 COUL.	89F
HOUSSE CPC 464 MONO	89F
HOUSSE CPC 6128 COUL	89F
HOUSSE CPC 6128 MONO	89F
HOUSSE DISC FD1	59F

BOITIERS POUR RANGEMENT :

BOITIER PROTO 10 X 3"	55F
BOITIER DS40LA 30 X 3"	95F
BOITIER JSY48 48 X 3"	115F

ACCESSOIRES - EXTENSIONS

CRAYON OPTIQUE DART	325F
DIGITALISEUR DART DMP2000	695F
SOURIS AMX CPC	650F
EXT.MEMOIRE 64K/464	475F
EXT.MEMOIRE 256K/464	775F
EXT.MEMOIRE 256K/6128	775F
SILICON DISK 256K/464	775F
SILICON DISK 256K/6128	775F

DISQUETTES VIERGES :

4 DISQUETTES VIERGES AVEC BOITIER PLASTIQUE	99F
10 DISQUETTES VIERGES AVEC BOITIER PLASTIQUE	195F

SOLDES AMSTRAD DISQUETTES : 59F

HIT PACK N°1
+BOMBJACK+AIRWOLF
+COMMANDO
+FRANK BRUNO BOXING
THEY SOLD A MIL.1
+BEACH HEAD+DECATHLON
+SABRE WULF+JET SET WILLY
THEY SOLD A MIL.2
+BRUCE LEE+MATCH POINT
+KNIGHT LORE+MATH DAY

ANTIRIAD
ARCADE FOOTBALL
BARBARIAN
BRAVESTAR
ELEVATOR ACTION
GALVAN
HEAD OVER HEALS
JACK THE NIPPER 2
720°
RAMPART
RENEGADE
RYGAR
SOLOMON'KEY
STIFFLIP AND CO
TOUR DE FORCE

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

SUPER! LA MANETTE US GOLD

Micromania offre en avant première des conditions exceptionnelles sur la première manette conçue par US GOLD, une arme redoutable qui va vous aider à pulvériser vos scores.

- Poignée de support type pistolet
- Gachette "Fire" intégrée à la poignée
- Contacts ultra sensibles assurés par des micro connecteurs
- Mécanique en acier très robuste
- Câble ultra long pour plus de mobilité
- 1 an de garantie totale



109F

MISSION SPECIALE AU ROYAUME-UNI

- "Je veux une enquête serrée, un truc costaud, la totale quoi !" m'avait dit l'inspecteur Budget, dans le placard qui lui sert de bureau. Il a planté ses doigts boudinés dans mon épaule et a continué : "Tu vois, c'est pas que je veux pas y aller dans la Perfide Albion, mais je suis grillé chez les Rosbifs. Ils ont pas aimé ma façon de manger du camembert au petit déjeuner, et, depuis, je suis interdit de séjour. Alors, si j'ai un conseil à te donner, c'est de tout faire exactement comme eux, pour pas qu'ils repèrent que t'es français. T'as une mission à remplir, mon gars, et elle est capitale ; alors, fais pour le mieux..." J'ai suivi le conseil de l'inspecteur ; malheureusement mes informations sur l'Angleterre devaient dater un peu et, quand je suis sorti de l'avion avec mon costume gris, mon parapluie et mon chapeau melon, j'ai eu l'impression d'avoir tout faux. Anyway, comme ils disent là-bas. Aussitôt débarqué, je me suis changé et j'ai pu commencer à enquêter... Ma mission était simple : il fallait que je sache ce qui se passait en Angleterre au niveau du CPC. Pourquoi l'Angleterre ? Parce que soixante pour cent des jeux vendus en France viennent d'outre-Manche. Mais Budget me l'avait bien dit :

- "Il me faut des informations sur ceux par lesquels tout arrive : les programmeurs, les artistes et les testeurs."

AMSTRAD SHOW, CHAUD, CHAUD !

Ma première visite fut pour l'Amstrad Show, qui se tenait du 26 au 28 mai à l'Alexandra Palace, situé sur une colline au nord de Londres. Comme son nom l'indique, l'Alexandra est un ancien palais, construit pour une princesse russe. C'est un immense bâtiment baroque avec des halles gigantesques, décorées de sphinx en granit et de fontaines dégoulinantes. Avec ma canette de bière à la main, pour faire couleur locale, je me suis faufilé entre les stands des revendeurs, qui essayaient de fourguer leur camelote au meilleur prix. J'ai repéré les endroits stratégiques et j'ai tendu l'oreille. Un certain monsieur Chris Whittington de CP Software déclarait : "Amstrad est mort en Angleterre", alors que certaines rumeurs parcouraient l'exposition au sujet de nouvelles machines de la marque au crocodile qui verraient bientôt le jour. Je continuais mon inspection et arrivais sur le stand de Mandarin Software, qui s'apprête à lancer sur le marché toute une série de nouveaux jeux sur CPC (nous serons les premiers à les tester en France, dès le mois de septembre). Plus loin, je rencontrais les dirigeants de la société Rombo, qui me conférèrent le dernier exemplaire de leur Rambord (voir le test dans les pages bidouilles de Sined), et, sur le stand de Romantic Robot, j'arrivais à extorquer une multiface 2+, que nous testerons en septembre. Enfin, après avoir soudoyé une attachée de presse peu scrupuleuse, je réussis à voir le premier micro hanté qui, sans l'aide de logiciel, se mettait en marche et s'éteignait tout seul, affichait des messages et des images démoniaques sur son écran et émettait des sons étranges semblables à des grognements d'être humain. Terrifiant... Epuisé, à bout de souffle, je raflais encore quelques utilitaires et un stock impressionnant de jeux, qui seront les grands succès de l'année et que nous testons dans les pages de ce numéro) ; puis, je rentrais à mon hôtel. Une fois dans ma chambre, j'allumais la télé et tombais sur la tête d'Alan Michael Sugar, Mister





Amstrad, qui a été choisi par le gouvernement anglais pour vanter les mérites du grand marché européen. Face à la caméra, devant une gamme de micros, Sugar expliquait que ces machines, encore incapables, aujourd'hui, de communiquer entre elles - because la guerre des standards -, touchées par l'esprit européen, deviendront miraculeusement polyglottes. Amen !

A SUIVRE...

Dans les pages qui suivent, vous aurez droit à la totale, comme dirait l'inspecteur. Tout d'abord, une enquête sur les Budgets en Angleterre, qui représentent soixante pour cent du marché en quantité et dix pour cent seulement en chiffre d'affaires. Ensuite, un reportage sur Probe Software, les gros calibres du développement de jeu au Royaume-Uni, qui, avec plus de soixante-dix programmeurs, représentent vingt-cinq pour cent des jeux vendus. Puis vous trouverez un entretien avec Adrian Curry, testeur chez British Telecom, qui est payé à plein temps pour aller au bout des jeux, répondre aux questions des joueurs et trier les programes reçus par la société. Un métier dont vous rêvez tous et qui n'existe pas en France... Enfin, dans la rubrique Actuel, vous découvrirez une preview de Barbarian II, avec une interview de Steve Brown, son créateur, ainsi que des photos inédites de Maria Witheker !!!... Mission accomplie.

AU PAYS DES BUDGETS



J'ai la berlue ou quoi ? C'est à devenir fou. Des Budgets, des Budgets partout ; chez les vendeurs de journaux, dans les stations-service, les librairies, les Prisunic et Monoprix locaux. Au pays des pubs, les logiciels à petit prix fleurissent comme les pintes de bière aux mains des supporters de football. Avec l'argent de poche de la semaine, n'importe quel school boy repart avec deux jeux sous le bras. Car, détail non négligeable, au Royaume-Uni, les Budgets ont des prix de budget. Ils coûtent vingt francs et parfois même quatre-vingt-dix-neuf pence, à peine dix francs, alors qu'on n'a jamais vu en France un Budget à moins de vingt-neuf francs quatre-vingt-dix.

Mais comment font-ils ? Pour y voir plus clair, j'ai fait un retour aux sources du Budget, chez les géniaux inventeurs du concept en 1984 ; j'ai nommé : Mastertronics. Chez eux, c'est la production en non stop, une véritable usine, qui débite trois jeux par semaine et a sorti cent cinquante-deux titres en 1987. Impressionnant. Mais c'est également une philosophie étendue à la musique, à la vidéo et à l'arcade. Mastersound vend, à des prix cassés, les tubes musicaux des années 1970, Mastervision diffuse les vidéos de séries B américaines ou des dessins animés yougoslaves, et Arcadia approvisionne, pour quelques pennies, les salles d'arcade britanniques. Mais revenons aux vrais Budgets, les softs. Il n'y a pas de secret ; pour Mastertronics, Silverbird ou Code Master, le Budget marche parce qu'ils en vendent beaucoup et que le jeu a déjà été amorti auparavant. En Grande-Bretagne, un jeu a trois vies : la première, lors de sa sortie à un prix normal ; la deuxième, lors de la reprise en compilation ; et la troisième, en Budget. Les sous-marques Ricochet et Rebound, chez Mastertronics, sont d'ailleurs spécialisées dans ces resucées de vieux titres.

Et alors, si cela marche si bien chez les Rosbifs, nous, les Camemberts, on devrait pouvoir en faire autant, non ? Eh bien, non. Tous les éditeurs français qui s'y sont essayé se sont cassé les dents. Ere Informatique a perdu de l'argent pendant un an avec son label, Gazoline Software. Loriciels, qui pensait lancer prochainement une marque de Budget, a abandonné le projet pour 1988. Quant à Mastertronics France, il ne se sent pas très bien : réduction des stocks de quatre-vingt-dix pour cent et recentrage sur les Atari, Amiga, etc.

Aïe, Aïe, Aïe ! Tout va mal. Pourquoi ? Parce qu'on est petit. Si le Budget représente soixante pour cent des jeux vendus en Angleterre, il ne constitue que vingt pour cent du chiffre d'affaires. Pour gagner de l'argent, il faut faire de la quantité, et le marché français n'a pas la taille de son voisin (1 million de Spectrum, ça n'est pas rien). Et puis, pour que cela marche, il faudrait que l'on trouve les Budgets partout, dans les kiosques, les bureaux de tabac, les poissonneries, les boucheries chevalines...

Enfin, il paraît que l'on n'est pas prêt en France. Avec nos mentalités d'attardés, on croit malin de penser que tout ce qui est cher est bien, et que tout ce qui est bon marché est m... auvais. Pourtant, comme dirait le boss, dans ses élans lyriques : "qu'importe le flacon, pourvu qu'on ait l'ivresse. Hip !". Voilà pourquoi le Budget vit mal en France, à l'exception d'un irréductible Gaulois : l'inspecteur Budget. Satisfait, Chef ?



LES PROS DU JEU



Probe Software est un des plus importants studios de développement de logiciels de jeu en Angleterre. Les jeux qu'il crée sont édités par les plus grands : US Gold, Activision, British Telecom, etc. Solomon's key, Rygar, Trantor, Outrun et bien d'autres, ce sont eux qui les ont programmés. Pour en savoir plus sur cette société, qui n'a pas d'équivalent en France, nous sommes allés rencontrer Fergus MacGovern, créateur, P-DG et propriétaire de Probe Software.

Amstrad Cent Pour Cent : Comment avez-vous créé Probe ?

Fergus MacGovern : Je travaillais depuis quatre ans dans la micro-informatique, quand j'ai réussi à convaincre deux de mes copains de developper des jeux. Notre première création a été Devils Drown, en 1985. Depuis, nous avons bien grandi, puisque plus de soixante-dix programmeurs travaillent pour nous, mais nous avons toujours gardé cet esprit de famille qu'il y avait à nos débuts. Nous n'avons pas la religion de la société, l'ambiance est toujours restée amicale : c'est un de nos grands atouts, je pense...

A.CPC : Pour quelles raisons n'éditez-vous pas les jeux que vous programmez ?

F.M.G : Parce que nous n'avions ni l'argent ni l'envergure pour sortir quinze titres dans l'année et que, au-dessous de ce chiffre, il est très difficile d'être performant sur le marché anglais. Nous nous sommes d'abord adressé à Ocean, pour savoir s'ils avaient besoin de programmes, et ils nous ont demandé de faire l'adaptation de Xevious, qui fut un grand succès. C'est à partir de là que tout a vraiment démarré.

A.CPC : Comment se passe votre collaboration avec les maisons d'édition ?

F.M.G : Elles font le marketing ; et nous, la programmation. Mais leur mentalité ne leur permet pas de bien comprendre ce qui se passe dans la tête d'un programmeur. Nous, nous sommes plus jeunes, nous savons quels problèmes peut rencontrer un créateur, alors nous le maternons, nous le nourrissons à la petite cuillère, nous lui donnons la flexibilité dont il a besoin pour se sentir bien chez nous.

A.CPC : C'est pour cela que de nombreux programmeurs abandonnent leur ancien employeur pour venir chez vous ?

F.M.G : Oui, et aussi parce que nous leur ressemblons. Les programmeurs, chez Ocean ou US Gold, doivent arriver le matin à 9 h et repartir à 17 h. C'est un train-train, une ambiance de bureau. Ici, ils deviennent la personne la plus importante du monde. Nous les persuadons que leur jeu sera le plus beau, le meilleur. Nous leur proposons tellement de choses différentes qu'ils peuvent se permettre de travailler sur le jeu qui leur plaît. Ils ont des contrats à l'année et doivent respecter des délais, mais ils programment quand ils le veulent. Nous disposons aussi de quatre studios décentralisés, dans lesquels ils peuvent travailler en toute indépedance. De plus, leur salaire est en moyenne de 300 000 F, le maximun étant de 600 000 F...

A.CPC : Quels sont les jeux en préparation pour les mois à venir ?

F.M.G : British Telecom vient de nous commander dix jeux pour les quatre mois qui viennent. A titre indicatif, je peux vous dire qu'un budget est vendu entre 20 000 et 60 000 F ; pour un jeu normal, cela peut aller de 60 000 à 300 000 F. Sinon, nous travaillons depuis un certain temps sur le projet X, qui sera LE JEU de l'année 1988. Pour le prix normal, on aura deux disquettes comprenant quatre jeux indépendants mettant en scène le même personnage. Le jeu 1 sera une démonstration spectaculaire d'effets spéciaux et de bruitages, un peu comme un générique. Les jeux 2 et 3 se dérouleront dans une forêt et dans un donjon : le personnage, armé d'une hache et d'un lasso, devra affronter des arbres animés et d'autres monstres, au cours de combats un peu dans le style de Barbarian. Le jeu 4 aura des sprites de 8 cm sur 8. Le héros chevauchera une panthère noire vêtue de cuir et chargée d'armes. C'est celui que je préfère.

A.CPC : Est-ce vous qui allez faire l'adaptation de After Burner, pour US GOLD ?

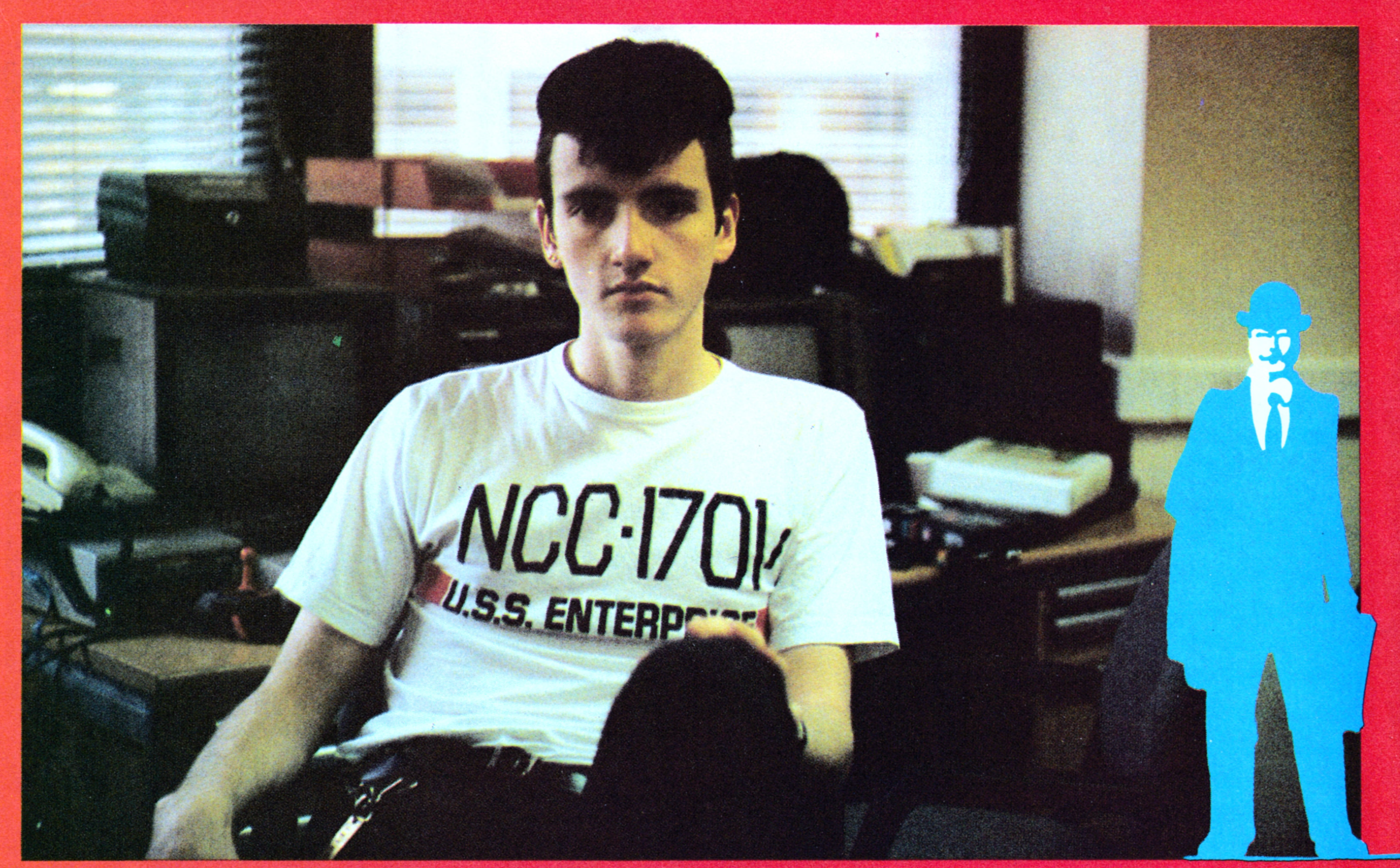
F.M.G : Je ne peux pas faire de commentaire sur ce sujet...

A.CPC : Pourrions-nous voir une démo de ce fameux projet X ?

F.M.G : Bien sûr, mais attendez-vous à être surpris, car des journalistes, qui ont déjà eu la chance d'en voir une première version, ont dit que c'était le meilleur jeu qu'ils avaient jamais vu sur CPC...

Nous avons donc joué au projet X, et, même si nous n'avons pas pu voir tous les niveaux, il s'avère effectivement que ce jeu risque fort d'être l'événement (avec Barbarian II) de la rentrée de septembre. Mais nous ne vous en dirons pas plus et vous reservons la surprise pour le test que nous en ferons bientôt... Très bientôt.





PROFESSION TESTEUR

Nom : Adrian Curry ;
Age : dix-neuf ans ;
Nationalité : anglaise, irlandaise par le sang.
Signe particulier : payé par Telecom Soft pour jouer et traîner dans les salles d'arcade.

Que faire lorsque l'on est nul en classe, mais imbattable sur son CPC et que, sans le jeu, sa vie ne vaut pas vraiment la peine d'être vécue ? Réponse : testeur, une profession inédite en France mais largement répandue chez les éditeurs anglais. Aucune qualification particulière n'est requise, même pas la programmation ; seul un bon toucher au joystick et l'intuition de ce qui plaît aux joueurs comptent. Alléchant, non ?
Soyons justes, Loriciels, Ere Informatique et consorts font parfois appel à de jeunes joueurs pour tester leurs jeux, le mercredi après-midi, contre un peu d'argent de poche ou quelques logiciels. Mais, en Grande-Bretagne, Ocean, Activision, ou British Telecom emploient à plein temps trois ou quatre fous de jeu qui trient les programmes reçus par la poste et s'entraînent pour pouvoir répondre aux questions du public. Bref, ils sont "les personnes les plus importantes après les programmeurs", si l'on en croit Sue Windslow, de British Telecom.

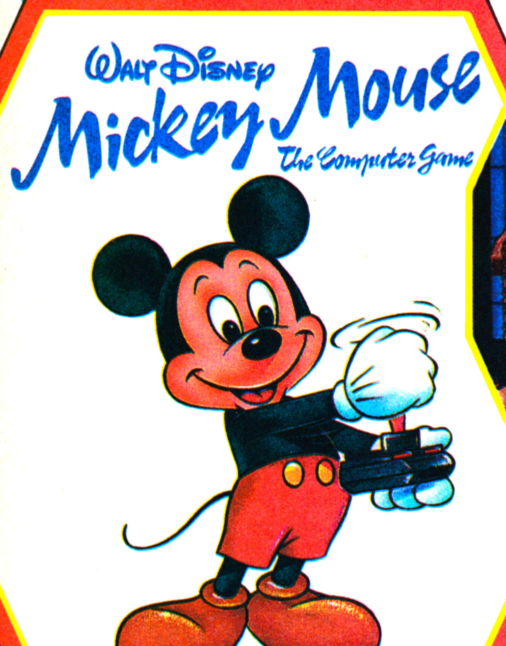
DES BETES DE JEU

Adrian Curry est *software evaluator* à Telecom Soft, la branche logiciels des PTT anglaises qui édite les jeux Silverbird (les budgets), Firebird (le prêt-à-porter), et Rainbird (la haute couture). Adrian est aussi Hasrinaxx, le druide, un personnage clin-d'œil que l'on retrouve dans de nombreux jeux Telecom Soft, (dont Gothik, pour ne citer que le plus récent).
"Depuis un an, je teste les jeux à Telecom Soft, avec Paul (alias X-Man), Richard (Rich) et David (Max). Tous les matins, j'arrive et je regarde ma boîte aux lettres. Dix ou quinze lettres m'attendent, quelques programmes, mais surtout des questions sur les jeux. Nous nous spécialisons dans nos jeux préférés. Pour cela, il faut s'entraîner pendant des journées entières sur le jeu, et dans toutes ses versions, huit et seize bits. En ce moment, je suis imbattable dans Virus, mais je réponds toujours aux joueurs qui peinent dans Elite, Bubble Bobble, Cholo, Black Lamp et Sentinelle. (Non, il ne donne pas les codes des parcs !) Nous recevons de vingt à trente appels par jour, d'Angleterre mais aussi d'Australie et des Etats-Unis. Curieusement, les joueurs sont toujours coincés au même moment et posent donc toujours les mêmes questions."

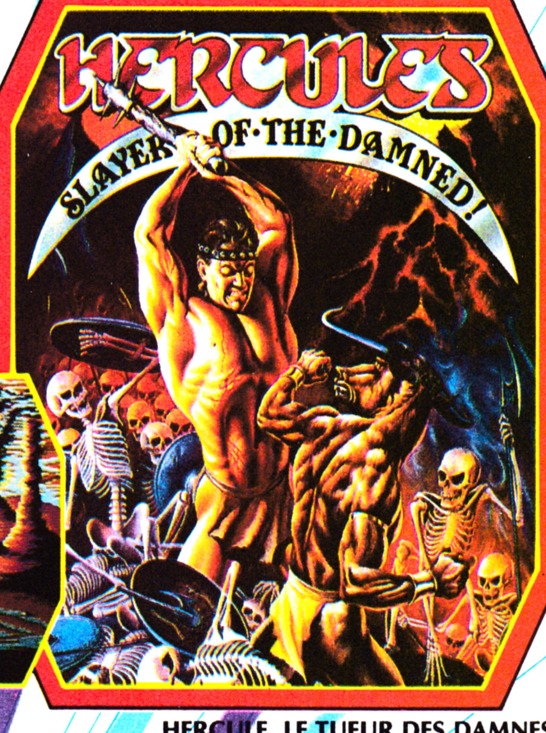
SOFTWARE EVALUATOR

"Les programmes que l'on reçoit sont rarement géniaux, car ils sont presque toujours réalisés avec des programmes de création de jeu du type Adventure Graphic Creator ou Shoot Them Up Construction Kit ; ou alors, ce sont de pâles imitations des hits sortis trois mois avant. Nous retenons un jeu tous les deux ou trois mois. Mais, à tous les programmeurs, nous envoyons un guide pratique, *Telecom Soft Guide to Writing Good Software*, dans lequel on explique ce que recherche Telecom Soft et comment fonctionne la société. (Ndlr : si vous êtes intéressé, écrivez à Nathalie, à *Amstrad Cent Pour Cent*, pour recevoir une photocopie.) Même si l'on ne rencontre qu'un talent par mois, cela vaut le coup. Enfin, et ce n'est pas l'aspect le plus désagréable du métier, je fais des rapports à la société sur les nouveautés des salles d'arcade."
Programmeurs, écrivez à Adrian Curry, Software Evaluation, 64-76 New Oxford Street, London WC1A1PS. Et, si vous babillez couramment l'anglais et que vous êtes coincé dans un des jeux de Telecom Soft, appelez Adrian (surnommé Megastar depuis cette interview), X-Man, Rich ou Max de notre part (Tél. : 19 44 1 37 96 755).

Toujours en avance sur leur temps







SUPERSKILLS
CBM 64/128 Cassette/Disque
Spectrum Cassette/+3 Disque
Amstrad Cassette/Disque

Ne ratez pas ces quatre nouvelles sorties des créateurs des jeux les plus originaux et passionnants de tous les temps.

MICKEY MOUSE
CBM 64/128 Cassette/Disque
Spectrum Cassette/+3 Disque
Amstrad Cassette/Disque
Amiga Disque
Atari ST Disque



GREMLIN

HERCULE, LE TUEUR DES DAMNES
CBM 64/128 Cassette/Disque
Spectrum Cassette/+3 Disque
Amstrad Cassette/Disque
MSX Cassette
Atari ST Disque

Devenez un guerrier du passé dans HERCULES, aidez MICKEY MOUSE à sauver la baguette magique de Merlin du chateau enchanté de Disney. Améliorez vos talents de footballer avec l'aide de GARY LINEKER, vedette du football européen, ou amusez-vous avec SKATECRAZY, un jeu composé de deux jeux différents, le "Car Park Challenge" et le "Championship Course."

SKATE CRAZY
CBM 64/128 Cassette/Disque
Spectrum Cassette/+3 Disque
Amstrad Cassette/Disque

Gremlin Graphics Software Ltd., Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.







LES PLUS BELLES LETTRES DE MISS X

Non, décidément non ! Cet été je n'irai pas me faire bronzer sur les plages. D'abord, pour ne pas faire comme tout le monde ; et puis, être bronzée en été, c'est tellement commun... Ensuite, pour vous préparer un numéro de septembre en or massif. *Amstrad Cent Pour Cent* ne paraîtra pas en août, mais le numéro que vous tenez entre vos petits doigts est un véritable trésor et vous occupera bien pendant deux mois. Que la force soit avec vous !
Miss X

Chère Miss X
Votre magazine est parfait à tout point de vue, mais quelques questions me brûlent les lèvres ; je vous les pose sans plus tarder (les questions, pas les lèvres, quoique...).
- Comment faire pour se procurer les numéros d'*Amstrad Cent Pour Cent* que l'on a ratés ? (Pour me faire pardonner, je ferai dix Je vous salue Miss X.)
- Pourriez-vous faire une rubrique Hard où Miss X poserait toute... Heu... Je veux dire où vous testeriez extensions et accessoires de toute sorte (crayon optique, dart scanner, fouets, chaînes etc.) ?
- Que me conseillez-vous comme utilitaire de PAO conséquent sur CPC 6128 (j'envisage la création d'un fanzine) ?
- Quel est le nom du dessinateur de la BD qui se trouve à la fin du magazine ? Je trouve son style de dessin et ses dialogues complètement déments et destroy. A-t-il déjà sorti des albums ?
- Et enfin, la question que des milliers de lecteurs se posent : quand verra-t-on une photo de Miss X (même habillée) ?...
Dans l'espoir que tu sauras m'éclairer sur ces quelques points, je te salue bien bas... de nylon (en portes-tu ?)

Mac Caïman

Pour une fois, je vais faire une réponse sérieuse dans le style à mon pote Franck, de la page d'à côté. Pour les anciens *Amstrad Cent Pour Cent* que tu n'as pas (honte à toi), il te faut envoyer un chèque de 25 F (19 F + 6 F de frais de port) pour chaque numéro au service abonnement. Il va bien y avoir une rubrique Hard dans le journal et vous ne m'y verrez pas toute nue (malgré les apparences, je suis très pudique, tu sais !) ; pour le mois de septembre, tu auras un article sur la Rom Board de Rombo et Rodos +, la puce qui tue de Romantic Robot. Pour la PAO, je te conseille AMX Mouse, de AMS, ou d'attendre le test que nous allons faire de Fleet Street, de Mirror Soft, distribué par Fil, toujours en septembre. Enfin, venons-en au sujet le plus important : ma photo dans le journal ; ce ne sera pas ce mois-ci, vu que pour ce numéro d'été vous êtes suffisamment gâtés... Mais attention, dès la rentrée, vous devriez avoir une supersurprise.

Miss X

Salut tout le monde !
Si je vous envoie cette missive, ce n'est évidemment pas pour parler de votre revue. Il serait, en effet, inutile de préciser qu'il est plaisant de trouver un canard informatique qui veuille bien condescendre à faire quelques calembours désopilants, ou qui n'aborde pas que des sujets informatiques. Non, je voulais simplement vous signaler que, pour étoffer votre journal, il serait intelligent de créer une rubrique (qui connaît Stanley Rubrick ?) qui traite des jeux de café. A ma connaissance, aucune publication n'en parle, ce qui est positivement fâcheux, vu que nous assistons à une véritable pluie de ces jeux. Vous me direz que la pluie, c'est jamais dangereux (sauf s'il pleut des hallebardes !), mais il serait quand même utile de connaître les jeux pour lesquels il est préférable de ne pas débourser un centime. Allez, je vous quitte et vous laisse méditer sur ma question.

Mike G. Hunter-Killer.

Bien vu Hunter-Killer, ça fait longtemps que l'idée de créer une rubrique sur les jeux vidéo me trotte par le tête ; d'ailleurs, si tu as bonne mémoire, Pierre et ma copine Nathalie avaient fait, dans le numéro 2 d'*Amstrad Cent Pour Cent*, un dossier de vingt pages sur le sujet. Le problème, c'est la place ; pour l'instant, nous n'avons pas assez de pages pour réaliser cette rubrique. Mais dès le mois de septembre nous aurons trente-deux pages de plus, alors un peu de patience...

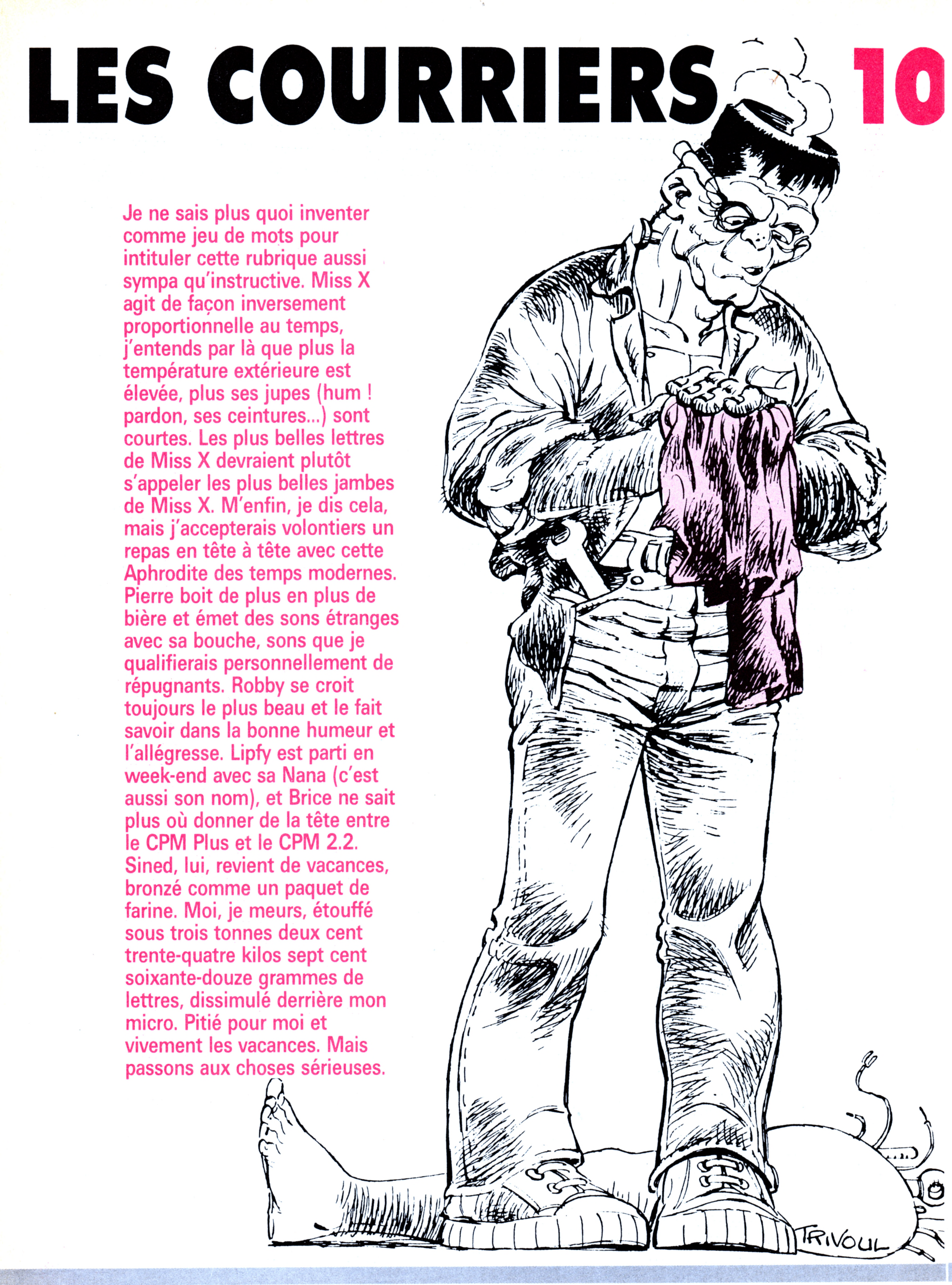
Miss X

P.S. : J'attends toujours avec impatience le coup de fil du vengeur masqué...
P.P.S. : Je reçois de plus en plus de dessins sur ma petite personne ; la plupart me représentent quasiment nue... Hé, les mecs, je ne me balade pas tout le temps à poil et j'aime bien les robes rouges ; alors, veuillez avoir la gentillesse de me représenter un tout petit peu moins dénudée. Quant au chef, je vous conjure de ne pas croire ce qu'il raconte, ce n'est qu'un fieffé prétentieux... Enfin, au petit vermisseau à tête de crabe qui nous a envoyé un programme musical déjà paru chez un confrère, j'adresse mon plus profond mépris.

Miss X



LES COURRIERS 10



Je ne sais plus quoi inventer comme jeu de mots pour intituler cette rubrique aussi sympa qu'instructive. Miss X agit de façon inversement proportionnelle au temps, j'entends par là que plus la température extérieure est élevée, plus ses jupes (hum ! pardon, ses ceintures...) sont courtes. Les plus belles lettres de Miss X devraient plutôt s'appeler les plus belles jambes de Miss X. M'enfin, je dis cela, mais j'accepterais volontiers un repas en tête à tête avec cette Aphrodite des temps modernes. Pierre boit de plus en plus de bière et émet des sons étranges avec sa bouche, sons que je qualifierais personnellement de répugnants. Robby se croit toujours le plus beau et le fait savoir dans la bonne humeur et l'allégresse. Lipfy est parti en week-end avec sa Nana (c'est aussi son nom), et Brice ne sait plus où donner de la tête entre le CPM Plus et le CPM 2.2. Sined, lui, revient de vacances, bronzé comme un paquet de farine. Moi, je meurs, étouffé sous trois tonnes deux cent trente-quatre kilos sept cent soixante-douze grammes de lettres, dissimulé derrière mon micro. Pitié pour moi et vivement les vacances. Mais passons aux choses sérieuses.

00% COURS (YEAR!!!)

Désirant en même temps enrichir la rubrique Bidouilles et mes connaissances en assembleur, qui sont, soit dit en passant, très succinctes, j'aimerais que vous me donniez de plus amples renseignements sur les piles, et sur les instructions de rotation et leur utilité. Enfin, qu'est-ce qu'un bit et à quoi sert-il ? Etant sorti depuis peu du monde du langage Basic du CPC, j'aimerais que vous apportiez des éclaircissements sur ce langage, ô combien puissant mais aussi déroutant, qu'est l'assembleur. Longue vie à *Amtrad Cent Pour Cent*, qui s'avère être un journal assez sympathique.

G. Soler, Roanne.

Eh bien, G. (je ne sais pas si c'est Gérard, Gilles, Grégory, etc., car tu n'as cité ton prénom nulle part), je vais tenter de répondre brièvement à ces questions, car c'est Sined qui fait la rubrique assembleur, et si je lui ôte le pain de la bouche, il se pourrait bien qu'il enlève des dents de la mienne. Mais bon, il faut quand même que je montre que je sers à quelque chose dans ce journal. Une pile est un espace mémoire dont le registre SP fixe l'adresse en cours d'accès. Vous avez pu remarquer, si vous avez étudié un tant soit peu l'assembleur, que certaines instructions font appel à cette pile pour y stocker des données intermédiaires. C'est en fait un endroit où il est possible de laisser des données, sans se soucier de leur adresse, car tout se fait automatiquement. Ainsi, si le double registre HL contient une donnée que vous ne voulez pas altérer, il suffit de l'empiler grâce à l'instruction :
PUSH HL
Lorsque vous désirerez réutiliser cette donnée, il suffira de la récupérer avec l'instruction :
POP HL
C'est simple comme bonjour et cela agit de la même manière que si nous avions sauvegardé la donnée à une adresse précise en mémoire. L'instruction PUSH Registre double peut aussi s'écrire, pour sa compréhension et non pour son utilisation, DEC SP, DEC SP, LD (SP),Registre double (soustraire deux à SP pour qu'il pointe sur une zone vierge et mettre le registre double à l'adresse pointée par le registre SP). Un POP fait l'opération inverse, c'est-à-dire qu'il remet dans le registre précisé la valeur située à l'adresse pointée par SP, puis il additionne 2 à SP. Il est bon de noter que le registre empilé peut être différent de celui dépilé, ce qui permet de provoquer, en quelque sorte, une forme de LD Registre,Registre par l'intermédiaire de la pile. Mais cette zone mémoire spéciale ne sert pas qu'à cela. En effet, elle est aussi influencée par une des instructions permettant la programmation structurée : le CALL. Chaque fois que le microprocesseur rencontre cette instruction, il exécute un PUSH PC (empilement du compteur d'instructions) et il dépile cette adresse lors du RET. C'est pour cette raison qu'il faut faire autant de PUSH que de POP dans les programmes assembleurs, comme dans les sous-programmes (du moins lorsque l'on n'est pas sûr du résultat). Et c'est encore à cause de ce genre de structure de pile que l'assembleur n'est pas récursif (la récursivité est, en gros, le fait d'appeler un sous-programme à partir de lui-même, c'est-à-dire de l'intérieur). Voilà donc à quoi sert une pile. A gérer un espace mémoire sans avoir à se soucier de l'adressage, et, de plus, à garder l'adresse de retour d'un CALL. Les instructions de rotation permettent d'appliquer des opérations logiques sur des octets. Sachez simplement que le décalage logique à gauche d'un octet permet de le multiplier par deux, si l'indicateur de carry n'est pas influencé. Un décalage logique à droite divise l'octet par deux. Mais je laisse le soin à Sined de vous expliquer tout cela plus en détail dans le cours assembleur.
Enfin, passons aux bits. Nom masculin, concaténation des mots anglais Binary digIT, subtilement traduit en français par EB, soit Elément binaire. C'est, comme son nom l'indique, la plus petite valeur électrique stockable. Le microprocesseur est un monticule (keskila ton ticule ?) de petits circuits électriques capable de travailler sur des signaux du même type. Cela implique que la valeur contenue par un bit sera soit 0, soit 1. Le bit est donc, il est parfois bon de le rappeler, l'unité en informatique. Comment décrire une unité, si ce n'est en disant que c'est une unité? C'est le plus petit élément stockable. Désolé de ne pouvoir en dire plus.

Bonjour à toute la rédaction de *Cent Pour Cent*. J'ai acheté récemment un CPC 6128 qui me cause quelques problèmes. Suite à une commande incorrecte, ce sacré ordinateur me détruit des fichiers. Ceux-ci sont toujours apparents, mais il m'est impossible de les charger. Tous les noms ont été tronqués ou modifiés. Ainsi, AFFICHES.BAS est devenu AFFICHE.SBA et F0.BAS, eF0.BA.
Question : que vient faire le e minuscule dans le nom de fichier ??? et pourquoi les noms de huit caractères sont-ils réduits à sept ? Pourriez-vous faire quelque chose pour moi ? Je craque.

E. Leclaire, Henin Bt.

A première vue, tous les noms de fichier ont étés décalés à droite d'un caractère. Cela a pu advenir de bon nombre de manières. Une microcoupure électrique pendant une écriture sur disquette, un big bug de la part de l'Amsdos... Que sais-je encore ? Il est certainement possible de retrouver les fichiers avec Discologie ou Oddjob, en éditant le secteur contenant la directorie (secteur 0, piste 0, pour un formatage DATA). Mais cela sera un long travail, laborieux et minutieux. Fais-nous une copie de ta disquette, et nous te réparerons cela. Si tu veux le faire toi-même, il suffit de charger le secteur de directorie, et de le décaler à gauche, du début jusqu'à la fin, sans oublier le moindre octet. Si tu te trompes dans le décalage, les fichiers retrouvés seront plus ou moins remplis de n'importe quoi. Alors, attention. Et travaille sur une copie, sans quoi la disquette malade serait irrémédiablement perdue.

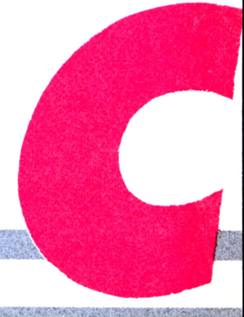
Salut, je m'appelle Benoit et ce n'est pas la premère fois que je vous écris pour vous demander quelque chose. Mon problème se situe en ce moment avec Lorigraph. Il sauvegarde les pages écran comme ceci :
SAVE"PAGE",B,&4000,&4000,&C
Comment puis-je faire pour visualiser les écrans sans avoir à charger le logiciel, et pour rendre une page écran normale utilisable sous Lorigraph ? A bientôt et merci. Vive Amstrad Cent Pour Cent.

B. Douarre, ??????

C'est très simple, pour visualiser ton chef-d'œuvre, il te suffit de faire :
MODE ?:LOAD"PAGE",&C000
En mettant le bon mode à la bonne place, et en redonnant à la palette les valeurs adéquates. Pour faire le contraire, c'est-à-dire pour rendre un dessin chargeable sous Lorigraph, il te suffit de faire :
MEMORY &3FFF
LOAD"DESSIN",&4000
SAVE"DESSIN",B,&4000,&4000,&C
Et voilà le travail, cher lecteur. Le Memory protège ton dessin contre toute éventuelle agression du Basic et permet de ne pas obtenir de message d'erreur, le Load permet de charger ton sublime travail, et le Save rend le tout compatible avec les fichiers de Lorigraph. Si cela ne marche pas ainsi, envoie-nous des dessins sauvés avec Lorigraph et nous nous débrouillerons pour que cela fonctionne quoi qu'il advienne.

Voilà qui clôt ce courrier des lecteurs. Allez, secouez-vous pendant les vacances. Ecrivez-nous. Celui ou celle qui nous enverra la plus jolie des cartes postales aura droit à mon admiration et à celle de toute la rédaction. Alors bonne chance, et que le meilleur gagne.

Franck Einstein



TOUT AMSTRA



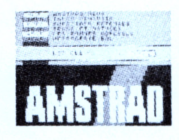
Gagnez
des milliers de
logiciels*!
MINITEL 1
Mendès-France. M.C.
1968 AMSTRAD 1988
20 ÈME
ANNIVERSAIRE

D SUR LE 3615



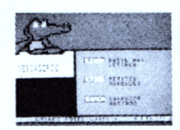
Amstrad à votre service 24 heures sur 24 : c'est désormais chose faite grâce au serveur télématique Amstrad. Que vous soyez déjà utilisateur de matériel Amstrad ou que vous envisagiez seulement de vous équiper, vous trouverez toutes les informations techniques, tous les trucs, tous les tarifs grâce aux 6 rubriques permanentes du service. Et pendant toute la période de lancement, vous pourrez gagner des milliers de logiciels au grand jeu-concours Amstrad.
Tous à vos minitels : tapez le 3615 code AMSTRAD.

AMSNEWS



Toutes les infos de dernière minute. La rubrique à consulter systématiquement pour être à jour et profiter des promotions.

MESSAGERIE



Vous posez vos problèmes techniques, la réponse est donnée le lendemain dans votre boîte à messages. Vous nous indiquez vos astuces personnelles. Les meilleures alimenteront la rubrique Trucs et Astuces. Vous passez vos petites annonces ou consultez celles des autres.

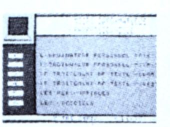
TRUCS ET ASTUCES

Une rubrique alimentée par les services techniques d'Amstrad et par les utilisateurs pour vous permettre de mieux utiliser vos micro, vos systèmes de traitement de texte, vos logiciels, vos périphériques.

* JEUX

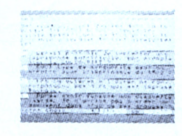
En ce début d'année 1988, Amstrad vous offre tous les jours une centaine de logiciels... gagnez les meilleurs titres de Borland, Loriciel, Micro Application, Océan, Cobra Soft, Ere Informatique, Ubi Soft, Info Grammes, Microprose.

INFO PRODUITS



Tous les descriptifs techniques et tous les tarifs de tous les produits Amstrad : traitement de texte, micro familiaux, micro professionnels, périphériques, chaînes hi-fi, magnétoscopes, ...

HOT-LINE



Une véritable base de données pour trouver la question que vous vous posez et la réponse qui lui est associée. Tirez-vous de tout mauvais pas, même à 4 heures du matin.

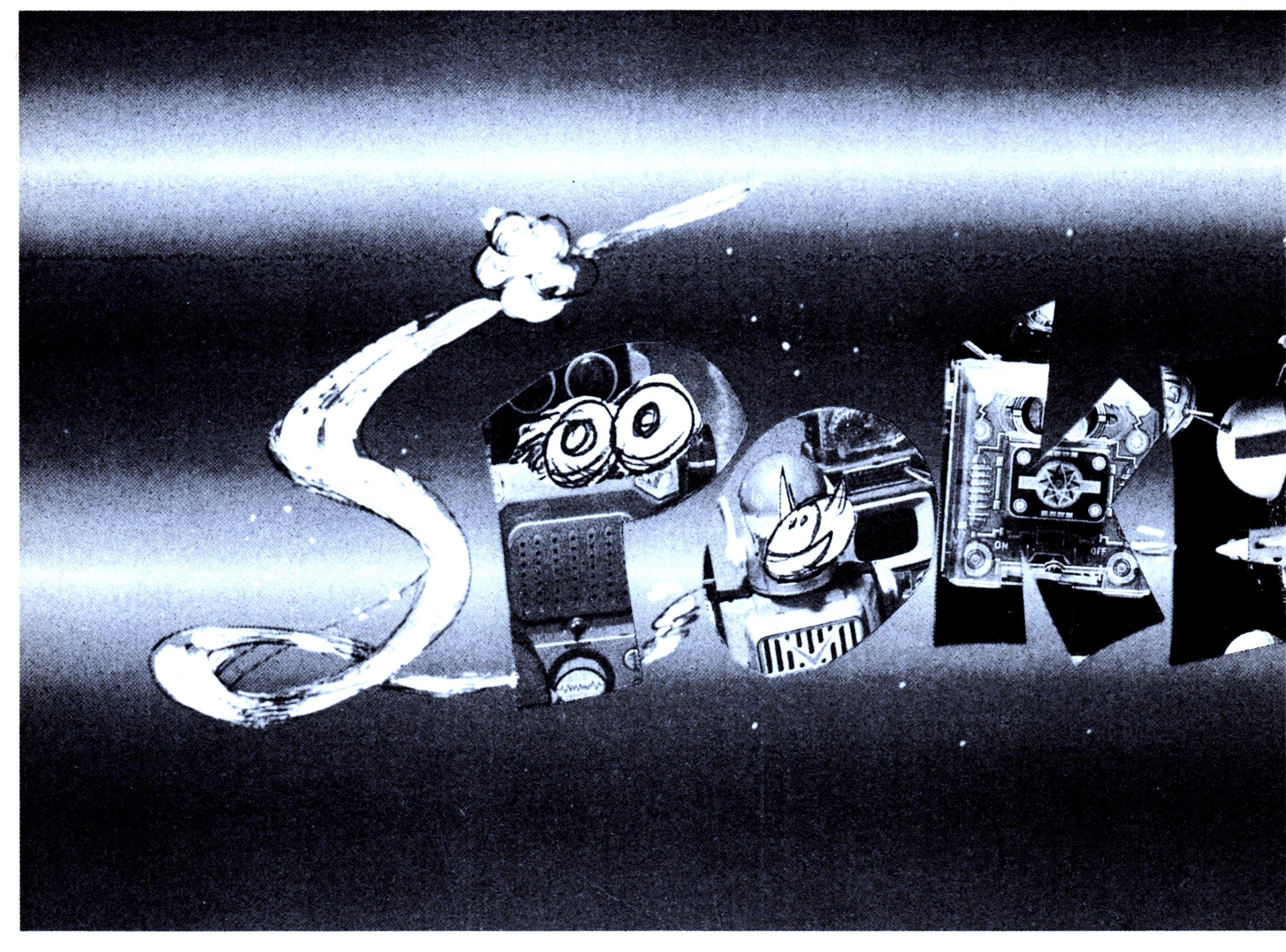
BONNES ADRESSES

Où trouver les produits Amstrad ? Vous composez votre code postal, le serveur vous donne la liste des distributeurs les plus proches de votre domicile.



LE MORDANT INFORMATIQUE

DES POKES SOUS



LE COIN DU DISCOBOLE

Comme vous appréciez particulièrement les bidouilles avec Discology, voici une rubrique entièrement vouée à cet éditeur de disquettes. Pourquoi Disco et pas un autre? Parce que nous nous entendons tous pour dire que Disco est un utilitaire pratique, complet et bien foutu. Alors voilà, chaque mois, dans le Coin du discobole, vous trouverez des bidouilles sympa qui ne fonctionneront qu'avec des jeux originaux sur disquette. Et paf !! Ca, c'est cool. Well, maintenant il faut que vous me fassiez parvenir vos bidouilles, car, si dans le prochain *Cent Pour Cent*, vous ne trouvez pas de Coin du discobole, c'est que vous aurez eu la flemme de m'envoyer des bidouilles. Et je refuse que vous ayez la flemme !!!! Vous n'aurez aucune excuse, puisque vous avez tout le mois de juillet et tout le mois d'août pour chercher.
Le truc sympa aurait été d'offrir un Discology à la meilleure bidouille du mois pour le Coin du discobole. Mais, après réflexion, je me suis dit que si vous m'envoyez une bidouille pour cette rubrique, c'est que vous possédez déjà Disco. Donc, pas la peine de vous en offrir un. Et toc !! Si je me trompe, écrivez-moi.

Voici la procédure à suivre pour les bidouilles suivantes : on se prend Disco, et on passe sous éditeur. Dans le menu Modes, on va en Edition de piste, on entre la piste et le secteur désirés, puis on modifie directement les valeurs à l'écran.

GRYZOR DE IMAGINE

Etre invulnérable dans Gryzor, le rêve non ? C'est chose possible grâce à L.B.G. En piste 07 et secteur 01, on file à l'adresse 03DD, où l'on remplace le 3D par un 00. Et voilà l'travail.

FLYING SHARK DE FIREBIRD

Là, ce sont des bombes infinies que nous propose L.B.G (au fait L.B.G, c'est un amstradiste, pas un robot) pour le très bon jeu de Firebird. Alors, en piste 05 et en secteur C5, vous filez en adresse 0125, où vous remplacez les valeurs DD,35,09 par 00,00,00. Year !!

ARKANOID II DE IMAGINE

Voici une infinité de raquettes pour Arkanoïd II. C'est un coup de Jean-Marc Baudoux, qui a procédé de la manière suivante : il est allé du côté de la piste 03 et du secteur C3, puis il a avisé l'adresse 0099 et, sur l'affichage ASCII du secteur, a transformé un M=2 en M=3. Voilà. C'est quand même sympa de la part du jeune Baudoux. Très sympa.

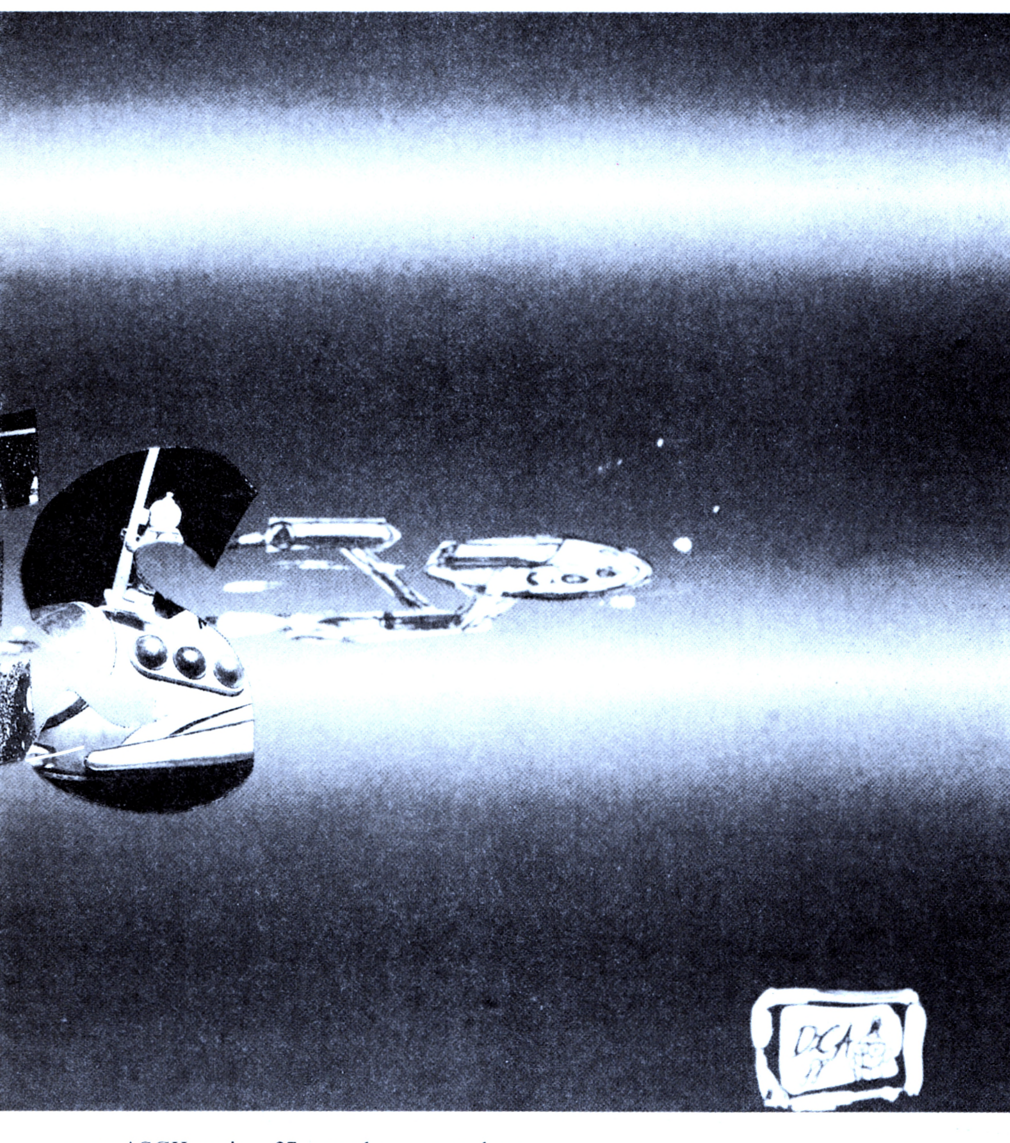
ARMY MOVES DE IMAGINE

On se prend Disco dans la main droite, la disquette originale de Army Moves dans la main gauche. On file sous éditeur et on édite la piste 07 et le secteur 41 ; à l'adresse 00A0, on repère un >0 que l'on transforme en <0. Voilà pour des vies infinies dans la première partie du jeu. La même chose pour la seconde partie : en piste 14 et secteur 48, on avise en adresse 01E0 un >0 que l'on remplace par un <0. C'est magique et c'est signé Osiris.

ASPHALT DE UBI SOFT

La démarche à suivre pour Asphalt est un peu différente. Vous vous saisissez de votre original. Sous éditeur et dans le menu Modes, vous validez l'option Edition fichier. Là, vous éditez le fichier Asphalt.Bin (ou le fichier le plus important - 42 ko - si votre original ne l'est plus trop). Bien. Maintenant, vous allez dans le menu Fonction et vous validez l'option Rechercher. Vous tapez A

LES PALMIERS



Enfin les vacances !!! Bin c'est pas trop tôt, hein ? Fini les cours et les profs de maths tyranniques. Vous vous êtes plus intéressé à la prof d'histoire qu'à la vie de Napoléon, à votre voisine de table qu'à votre cahier de physique ? Pas grave, vous avez *Amstrad Cent Pour Cent* dans les mains, ouvert à la rubrique Pokes au rapport, et ça, ça vous fait oublier tous vos petits problèmes de fin d'année scolaire. Et puis, il y a l'été ; Miss X arbore des bustiers au décolleté de plus en plus pigeonnant, je ne vous parle pas de ses minijupes... Moi, je viens à la rédaction avec des oeillères ; par contre, Sined n'arrête pas de faire rouler sa gomme sous les bureaux... Tout cela pour vous dire que ce numéro de juillet-août a vraiment l'odeur du sable chaud !!

pour ASCII, puis =27 pour la zone recherchée. Disco va vous trouver ça en moins de deux. Bon. Le =27, vous me le remplacez par un =28; pas loin de là, le =28, vous me le remplacez par un =29 ; enfin le =2, qui n'est pas loin lui non plus, doit être remplacé par un =27. Après sauvegarde sur votre disquette, vous pouvez jouer avec toutes les munitions en quantité illimitée.
Voilà, c'est tout pour ces vacances. A la rentrée, vous aurez d'autres bidouilles fonctionnant avec Discology. Entre autres des vies infinies pour KARNOV, qui déchaîne les passions à la rédaction. Et puis d'autres pokes bien frais, pour des jeux récents ou plus vieux. Maintenant, je vais mettre ma brosse à dents dans mon sac à dos et rendez-vous après les vacances pour un concours de Pokes bronzés !!!!

POKE &ROBBY,255

BATMAN DE OCEAN

Un must en matière d'arcade-aventures, Batman est resté le jeu préféré de beaucoup d'entre nous. Il s'est maintenu plus d'un an dans les charts anglais. Voici deux listings qui octroient des vies infinies dans les versions originales sur K7 et disquette. Voilà qui devrait vous aider à reconstituer la Batmobile.

LE CHOIX DES POKES, LE POIDS DES OCTETS

```
10 ' BATMAN K7 100%
20 DATA 21,90,1C,36,00,C3,00,01,21,2D,22
30 DATA 36,D3,21,40,20,11,40,00,01,F2,01
40 DATA ED,B0,21,40,00,E5,21,00,BB,E5,21
50 DATA F2,01,E5,21,07,B8,E5,21,BB,02,E5
60 DATA F1,21,EA,B1,11,D9,B1,F3,C9
70 MEMORY &2000
80 FOR X=&BE00 TO &BE34
90 READ A$
100 POKE X,VAL("&"+A$)
110 NEXT
120 LOAD "!"
130 CALL &3A6A
140 LOAD "!",&2040
150 CALL &BE08
```

P

DES POKES SOUS LES PALMIERS

BATMAN DE OCEAN

```
10 ' BATMAN DISK 100%
20 MODE 1:PAPER 0:INK 0,0:BORDER 0:INK 1
,6:INK 2,20:INK 3,26
30 LOAD "BAT3.SCN",&C000
40 FOR X=&BF00 TO &BF2D
50 READ A$
60 POKEX,VAL("&"+A$)
70 NEXT
80 CALL &BF00
90 DATA 0E,07,11,40,00,21,FF,B0
100 DATA CD,CE,BC,21,27,BF,11,00
110 DATA 01,06,06,CD,77,BC,21,00
120 DATA 01,CD,83,BC,CD,7A,BC,21
130 DATA 90,1C,36,00,C3,00,01,62
140 DATA 6D,2E,73,62,66,00,00,00
```

```
10 ' BOULDER DASH K7 100%
20 ' par L.B.G
30 OPENOUT "NEZ":MEMORY 511:CLOSEOUT
40 LOAD "!",512
50 POKE 6993,0
60 CALL 8018
```

BOULDER DASH DE MIRROR-SOFT

Un autre must ! Qui ne possède pas Boulder Dash ? Une réalisation parfaite, un jeu prenant, Boulder Dash n'a pas pris une ride. Un petit listing de vies infinies ne devrait pas lui faire de mal. Ça marche sur K7 et avec les versions plus ou moins originales transférées sur disquette, n'est-ce pas L.B.G.?

CYBERNOID DE HEWSON

Petit chef-d'oeuvre, ce jeu est vraiment très dur. Je n'en connais pas beaucoup qui ont réussi à franchir le premier niveau. En tout cas, je peux vous dire que le troisième et dernier niveau est gigantesque. Alors, pour vous aider à y arriver, 255 vies ne seront pas trop.

```
10 ' CYBERNOID K7 100%
20 ' par Dark Night
30 MODE 1:INK 0,0:INK 1,24:INK 2,20:INK
3,26:BORDER 0
40 FOR I=&80 TO &80+44:READ A$:POKE I,VA
L("&"+A$):NEXT
50 CALL &80
60 DATA 21,0,80,11,0,1C,3E,87,CD,A1,BC
70 DATA CD,0,80,21,0,2,11,30,75,3E,87
80 DATA CD,A1,BC,21,A3,75,11,98,3A,3E,87
90 DATA CD,A1,BC,3E,FF,32,27,2,C3,0,2,0
```

```
10 ' MACH3 K7 100%
20 ' par Frederic Mailles
30 MEMORY &4FFF
40 LOAD "!MACH30",&5190
50 POKE &52E5,0
60 LOAD "!MACH3.BIN"
70 CALL &A600
```

MACH 3 DE LORICIELS

Tiens ?! Du poke pour un jeu français !! Pas mal, il s'agit de vies infinies pour le dernier hit de Loriciels. On dit merci à Frédérick Mailles : MERCI FREDO !!

```
10 ' ROBIN HOOD K7 100%
20 FOR F=&BE00 TO &BE07
30 READ A$
40 POKE F,VAL("&"+A$)
50 NEXT F:LOAD "!"
60 POKE &AC92,0
70 POKE &AC93,&BE
80 CALL &AC01
90 DATA 3E,C9,32,91
100 DATA 6C,CD,D0,76
```

ROBIN HOOD DE CODE MASTERS

Grâce au petit listing que voici, Robin devient invulnérable. Ça, c'est le bon plan, non ?
Mais je n'ai pas fini. Si, pendant le jeu, vous appuyez simultanément sur les touches 6, A et P, vous entrez sous le Cheat Mode. Le mode du tricheur, quoi. Et, plus fort, Robin Hood est le premier jeu à vous dire de vive voix que vous êtes un tricheur. Bon, en appuyant tout de suite après sur la touche E, vous augmentez de dix vos points de vies. En appuyant tout de suite après sur la touche K, vous débloquez les plates-formes. Enfin, sans plus attendre, frappez la touche H, et vous collecterez tous les cœurs.

BRUCE LEE DE DATASOFT

Haaaaaaaaaa le bon vieux Bruce Lee. La version pour nos Amstrad CPC est vraiment mignonne. C'est ce que me disait Jean-Marc Talenton, et, comme ce n'est pas un ingrat, il m'a refilé ce listing pour obtenir des vies infinies et éviter les coups du ninja noir et du gros sumo vert. Sympa.

```
10 ' BRUCE LEE 100%
20 ' par J.M Talenton
30 MEMORY &14FF
40 LOAD "!BCODE1.BIN",&1500
50 LOAD "!BCODE2.BIN",&8C00
60 POKE 25338,255
70 POKE 25324,255
80 POKE 30097,20
90 POKE 31811,20
100 POKE 31830,20
110 CALL &5800
```

```
10 ' HEAVY ON THE MAGICK
K7 100%
20 DATA 1,150,150,150
30 DATA 10,150,47,102
40 DATA 128,170
50 FOR A=43090 TO 43099
60 READ B
70 POKE A,B
80 NEXT
90 POKE 43116,248
100 SAVE "AXIL-A",B,43090,27
```

HEAVY ON THE MAGICK DE GARGOYLE GAMES

Les jeux d'aventures de Gargoyle Games sont très originaux ; dommage que nous n'entendions plus parler de cette boîte anglaise. Ce listing, testé par l'ami Talenton, gonfle les caractéristiques skill, stamina, luck et experience à 99 %. De plus, vous possédez tous les sorts et avez le grade 10. Bon, vous tapez le listing, cela va vous sauvegarder un fichier Axil-A. Vous lancez le jeu, et par l'option 5 vous rechargez l'Axil en question en choisissant le A.

```
10 ' FROST BYTE K7 100%
20 'par J.M Talenton
30 OPENOUT "OREILLE":MEMORY &2000-1:CLOS
EOUT
40 LOAD "FROSTBYT.BIN"
50 POKE &8482,255
60 CALL &2000
```

FROST BYTE DE MIKRO-GEN

Encore un coup du jeune Talenton, qui nous fait parvenir sa bidouille pour obtenir 255 vies dans Frost Byte, qui reste marrant. Frost Byte, pas le jeune Talenton.

```
10 ' TOAD RUNNER K7 100%
20 ' par J.M Talenton
30 MODE 1:BORDER 3:INK 0,3:INK 1,26:MEMO
RY 4999
40 LOCATE 10,3:PRINT "A R I O L A S O F
T"
50 LOCATE 12,6:PRINT "P R E S E N T S"
60 LOCATE 10,9:PRINT "T O A D R U N N E
R"
70 LOCATE 19,12:PRINT "by"
80 LOCATE 15,15:PRINT "Dave Harper"
90 LOCATE 4,20:PRINT "ANOTHER HIGH PERFO
RMANCE PROGRAM"
100 LOCATE 18,22:PRINT "FROM"
110 LOCATE 15,24:PRINT "ARIOLASOFT"
120 LOAD "!SCRN.SCN",&C000
130 FOR I=0 TO 15:READ Z:INK I,Z:NEXT I
140 DATA 0,13,26,12,24,9,18,10,20,1,2,11
,4,8,3,6
150 MODE 0:BORDER 0
160 CALL 32768
170 LOAD "!TOD.BIN":POKE 7919,255
180 CALL 5000
```

TOAD RUNNER DE ARIOLASOFT

Décidément, le talentueux Talenton nous comble pour ce numéro des vacances d'été. Et c'est parti pour 255 vies sur Toad Runner. Year !!

```
10 ' LIGHT FORCE K7 100%
20 OPENOUT "OEIL":MEMORY 1499
30 LOAD "!"
40 FOR A=&63F TO &643
50 READ A$
60 POKE A,VAL"&"+A$)
70 NEXT
80 CALL 1500
90 DATA 21,0D,76,36,FF
```

LIGHT FORCE DE FTL

Un des premiers tchactchac-poumpoum à scrolling vertical digne de ce nom. Un jeu défoulant, comme vous les aimez bien. Et comme on vous offre les vies infinies pour la version K7, bin vous êtes tout sourire.

```
10 ' JET SET WILLY DISK 100%
20 MEMORY &2000
30 LOAD "JETSET.SBF",&1260
40 FOR N=&9C40 TO &9C4B
50 READ A
60 POKE N,A
70 NEXT
80 DATA 33,96,18,17,96,2
90 DATA 1,134,128,237,176,201
100 CALL &9C40
110 POKE &57B7,0
120 CALL &4D65
```

JET SET WILLY DE SOFTWARE PROJECT

Jet Set Willy, voilà un jeu qui ne nous rajeunit pas, mes agneaux.
Attention, ce listing octroie des vies infinies pour la version de la compilation The Sold a Million seulement.

```
10 ' GREEN BERET K7 100%
20 ' par Le Cracker en Sucre
30 DATA 3E,C9,32,D4,24,C3,37,BD,21,3A,42
40 DATA 36,59,23,36,F7,21,40,40,11,40,00
50 DATA 01,FC,01,ED,B0,21,48,00,E5,21,00
60 DATA BB,E5,21,FC,01,E5,21,07,B8,E5,21
70 DATA BB,02,E5,F1,21,EA,B1,11,D9,B1,F3
80 DATA C9
90 MEMORY &3000
100 LOAD "!"
110 CALL &3A6A
120 LOAD "!",&4040
130 FOR X=&BE00 TO
&BE37
140 READ A$
150 POKE X,VAL("&"+A$)
160 NEXT
170 CALL &BE08
```

GREEN BERET DE IMAGINE

Mis à part un scrolling d'écran quelque peu saccadé, Green Beret fait partie des jeux que l'on place en bonne position dans sa logithèque. Le listing suivant offre l'invulnérabilité au possesseur de la version originale en K7. Pour les utilisateurs de 664 ou 6128, il faut faire quelques petites modifications, qui sont les suivantes : en ligne 40, changer 07,B8 par 1F,B1, et en ligne 50, changer EA,B1 par E5,B7 et D9,BL par D4,B7.

THANATOS DE DURELL

Les sprites du dragon sont fabuleux, un jeu épatant et, plus épatant encore, ce listing donne au beau dragon une flamme qui ne s'éteint jamais.

```
10 ' THANATOS K7 100%
20 BORDER 0:INK 0,0:INK 1,18:INK 2,1:INK
 3,6:MODE 1
30 FOR F=1 TO 4:READ A:READ B
40 OUT &BC00,A:OUT &BD00,B
50 NEXT
60 MEMORY 16384
70 LOAD "!BOOT"
80 FOR F=48640 TO 48646
90 READ A:POKE F,A
100 NEXT
110 POKE 32827,0:POKE 32828,190
120 CALL 32768
130 DATA 1,32,2,43,6,24,7,29
140 DATA 175,50,137,160,195,164,93
```

```
10 ' EVERYONE'S A WALLY
20 MEMORY &1FFF:LOAD ""
30 FOR N=8557 TO 8564
40 READ A
50 POKE N,A
60 NEXT
70 POKE 8239,109:POKE 8240,2:POKE 8203,1
17
80 CALL &2000
90 DATA 62,182,50,225,129,195,0,3
```

EVERYONE'S A WALLY DE MIKRO-GEN

...est un soft qui n'est plus tout jeune, mais qui a le mérite d'être détendant et réellement amusant. Seul reproche, on meurt un peu vite. Le listing qui suit octroie de l'endurance à volonté.



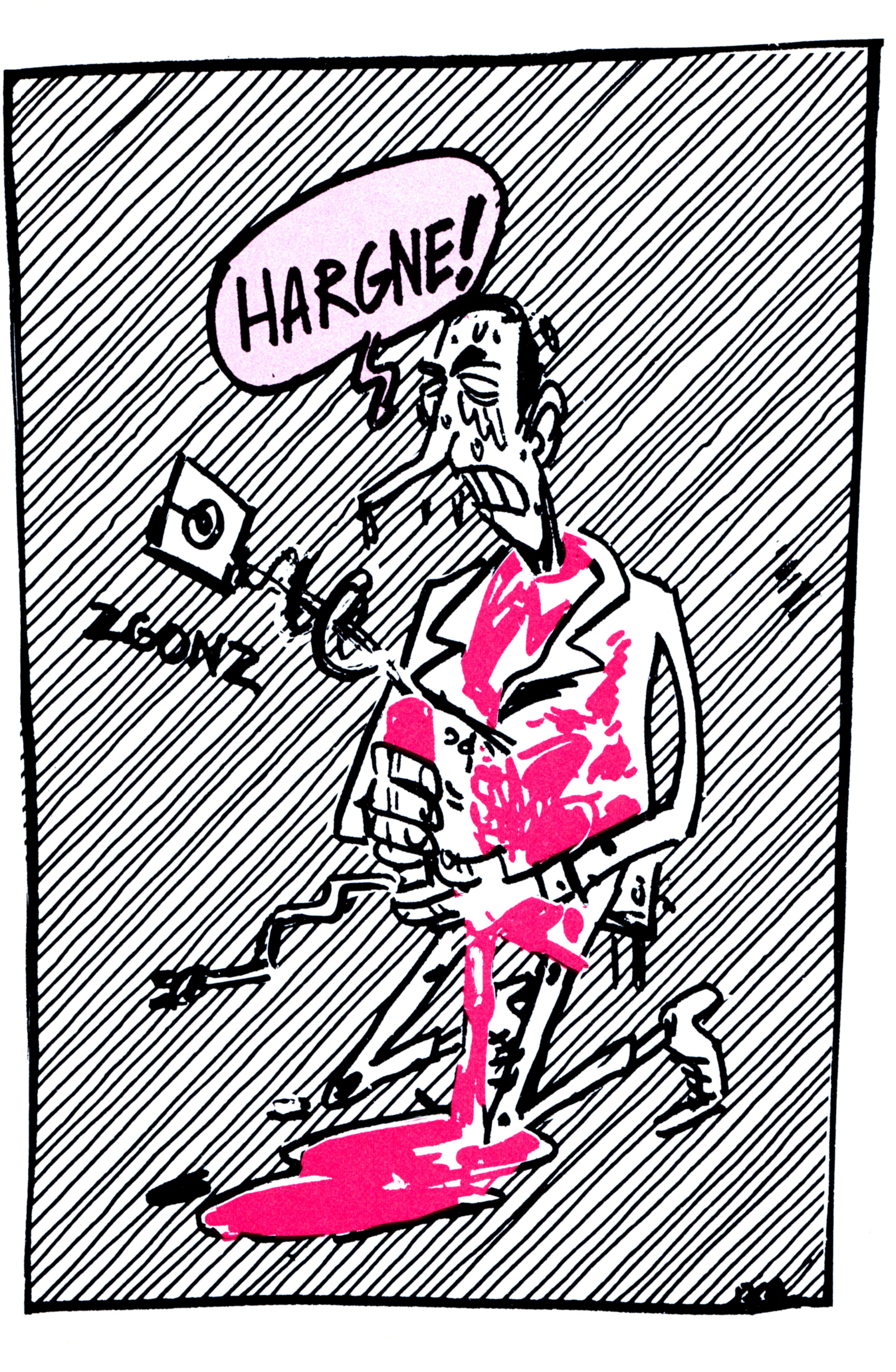
INITIATION AU CP/M

- Oh bonne mère, cong, c'est bientôt les vacances et tu veux encore nous apprendre quelque chose ? Té, mais il est pas un peu fada celui-là, que pour un peu il nous donnerait des exercices d'été !



- Meuh non, pas du tout, c'est pas mon genre, ça voyons... Et puis d'abord, ce mois-ci, je vous annonce l'entrée dans ces colonnes du petit frère musclé du CP/M 2.2, le tout beau CP/M 3.0, surnommé, à juste titre, CP/M Plus ! CPC 464 ou CPC 6128, il y en aura pour tous...
Yaaaah ! Puisque je vous tiens, je ne vous lâche plus : j'en connais qui seraient fichus de partir en vacances avant la fin du cours... Partir avant la fin des cours, je comprends, mais pas s'il s'agit de MON cours !!! On a sa fierté tout de même... Mais ne nous attardons pas plus sur le sujet de l'école, et voyons tout de suite quelques commandes du CP/M 2.2.
Vous connaissez tous, c'est certain, la commande DISCCOPY.COM, qui vous permet de faire une copie physique d'une disquette sur une autre. Mais connaissez-vous les commandes CHKDISC.COM et DISCCHK.COM, et, à fortiori, leur différence ? Oserais-je dire que vous me semblez hésitant d'un seul coup ? Voilà qui est bien, puisque cela me donne l'occasion de vous apprendre quelque chose. La commande DISCCHK.COM permet de comparer deux disquettes sur la même unité de disque. Ainsi, après avoir réalisé une copie grâce à DISKCOPY.COM, vous pouvez vérifier si le contenu de la disquette copiée est bien le même que celui de la disquette source. CHKDISC.COM réalise la même opération, mais nécessite deux unités de disque, comparant alors la disquette de l'unité A: à celle de l'unité B:. Et puisque nous parlons copie, voyons tout de suite deux commandes destinées aux transferts de fichiers. CLOAD.COM charge un fichier sur le lecteur de cassette, et le transmet sur l'unité de disque. Utilisée sans paramètre, cette commande fonctionne parfaitement ; cependant, il est possible de préciser le fichier à charger sur la cassette, ainsi que le nom sous lequel celui-ci sera sauvé sur l'unité de disque. Ce qui nous donne comme syntaxe (les crochets indiquant un caractère optionnel) : CLOAD ["nom de fichier/K7"] [nom de fichier/DISK]. La commande CSAVE.COM produit l'action inverse, avec une syntaxe aussi inversée, mais comprend un paramètre supplémentaire, pour la vitesse de sauvegarde sur cassette, qui se place en fin de commande. Ce paramètre peut prendre deux valeurs, 0 pour une sauvegarde à 1000 bauds, ou 1 pour celle à 2000 bauds. Le nom du fichier à sauver sur le lecteur de cassette peut être omis, étant dans ce cas équivalent au nom de fichier sur disquette : ce qui nous donne comme syntaxe :

CSAVE nom de fichier/DISK [nom de fichier/K7] vitesse
C'est sur ces quelques commandes bien utiles que nous allons refermer la partie CP/M 2.2 de ce mois, pour ouvrir la partie concernant le CP/M Plus. Mais nous nous retrouverons la prochaine fois, avec l'explication en détail de la commande STAT.COM (l'une des plus puissantes avec PIP, que nous avions déjà vu dans le numéro 4 d'Amstrad *Cent Pour Cent*), et avec l'apprentissage des fichiers BATCH, qui vous permettra, dans une certaine mesure, de créer vos propres commandes. Je souhaite donc de bonnes vacances aux CPC 464, ainsi qu'à leurs propriétaires, puisque ceux-ci ne sont pas concernés par le prochain chapitre, réservé en exclusivité aux possesseurs de CPC 6128... Salut donc !



Y A-T-IL UN 464 DANS LA SALLE ?

Oui ??? Y'en a vraiment qui sont durs de la "feuille" ! Le CP/M Plus ne fonctionne pas sur CPC 464 : ce système utilise en effet les banques de mémoires propres au CPC 6128; alors vous autres, à qui il manque 64 ko, DEHORS !!! Aïe, oui Chef, d'accord Chef, bien Chef, je ne parlerai plus de cette façon aux lecteurs, Chef, c'est promis... Chef ! Je demandais donc que ceux qui ne possèdent pas les kilo-octets supplémentaires, leur permettant d'utiliser le CP/M 3.0, veuillent bien avoir l'extrême obligeance de quitter cette salle, maintenant reservée, je m'en excuse, aux personnes qui ont, elles, ces 64 kilo-octets... pffff... merci Miss X, tu peux arrêter de m'éponger le front... Bien, puisque nous voilà entre nous, commençons sans plus tarder avec une commande que vous croyez tous connaître, c'est-à-dire DIR (dire DIR, dur dur non ? Aïe, non Chef !) ou plus exactement DIR.COM. Cette commande supporte un grand nombre d'options, dont certaines très utiles, à mon humble avis. Nous allons donc voir ces options dans l'ordre, alphabétique de surcroît. La première de nos options est ATT, pour attributs. De cette façon, la commande DIR [ATT] nous renverra un catalogue, tous les noms de fichiers étant suivis de leurs attributs (Read Only, Read Write, SYStème etc.). De la même manière, DIR [DATE] affiche la date et l'heure de création des fichiers, à condition, bien sûr, que cette fonction ait été initialisée (grâce à la fonction SET UPDATE=ON, mais nous verrons cela plus tard). Un DIR [DIR] (Ah !) nous affiche tous les fichiers qui ont l'attribut DIR, ce qui est d'une logique implacable il me semble... Attention, les choses se compliquent légèrement maintenant, avec une option qui peut elle-même prendre différentes valeurs, comme c'est le cas pour DRIVE. Celle-ci supporte deux valeurs : DIR [DRIVE=ALL] affichera un catalogue des deux unités de disque, alors que DIR [DRIVE=Unité] n'affichera que le répertoire de l'unité précisée... Evidemment, si vous n'avez qu'une unité de disque, vous vous en fichez, mais moi pas, et toc. Un DIR [FF] enverra un saut de page avant l'impression, si vous utilisez votre imprimante comme périphérique de sortie... DIR [FULL] vous donnera tous les renseignements du catalogue, avec taux d'occupation du disque, longueur en ko des fichiers, etc. L'option LENGTH nécessite un paramètre numérique, indiquant le nombre de lignes à afficher avant de faire une pause (ex. : DIR [LENGTH=10] affiche dix noms de fichiers et demande l'appui d'une touche pour continuer). L'option MESSAGE affiche le nom du disque en cours, ainsi que ceux des USERS traités. Alors que l'option NOPAGE provoquera un défilement continu du catalogue, quelle que soit sa longueur, NOSORT évitera, elle, le tri alphabétique avant l'affichage, histoire de gagner un tout petit peu de temps (déjà perdu par celui mis à taper l'option...). RO permet uniquement l'affichage des fichiers Read Only ; RW, celui des fichiers Read Write ; SIZE donne le nom et la taille des fichiers courants, et SYS, plus intéressant, affiche uniquement les fichiers système, en général invisibles (toutes ces options doivent obligatoirement être placées entre crochets...). L'option USER, enfin, fonctionne d'une façon analogue à l'option DRIVE. Ainsi, DIR USER=ALL permet un catalogue complet de tous les USERS, chose bien pratique à mon goût. DIR [USER=(1,2,...)] affichera le catalogue des numéros de Users spécifiés, et un DIR [USER=numéro] affichera, vous l'aviez compris, un catalogue du User indiqué... Pouf pouf, ma foi, j'ai bien gagné mon verre d'eau, moi. Alors je vous dis salut à tous, faites-moi un gros courrier, moi je file me reposer... A bientôt !

5e ANNIVERSAIRE VIDEOSHOP L'ESPACE

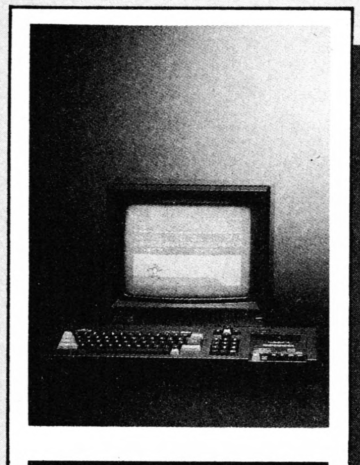
DEJA 5 ANS QUE L'ESPACE LE PLUS MICRO DE PARIS EXISTE !!!

VIDEOSHOP

Du lundi au samedi de 9 h à 20 h.

50, rue de Richelieu 75001 Paris - Tél. : (1) 42.96.93.95 - Mét. : Palais-Royal
251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tél. : (1) 43.21.54.45 - Mét. : Raspail

- ***DEMONSTRATION***
  Tout le matériel ainsi que les périphériques que nous vous proposons sont en démonstration permanente.
  Vous pouvez voir l'ensemble du matériel avant d'acheter.
- ***CREDIT***
  Nos offres de crédit sont soigneusement étudiées en fonction de vos besoins. Si le crédit ne vous semble pas adapté, des facilités de paiement peuvent être accordées allant jusqu'à 6 mois sans intérêt (après acceptation du dossier).
- ***FORMATION***
  Nous sommes en mesure, grâce à notre service spécialisé, de vous apporter des cours de formation sur diverses applications bureautiques, graphiques ou musicales.
  Service formation : 45 38 71 00
- ***VENTE PAR CORRESPONDANCE***
  La correspondance est un service à qui nous avons attribué volontairement une structure indépendante permettant de mieux gérer vos commandes, et de vous tenir informés rapidement sur d'éventuelles ruptures de stock.
  Les expéditions se font sous 48 h par colis postal urgent (Logiciels), ou par SERNAM EXPRESS (Matériel).
  Service correspondance : 45 38 98 88



GAMME CPC

Une gamme de micro-ordinateur dont la diffusion est unique en micro-informatique personnelle.

MATERIEL

464 MONOCHROME	1 990 F
464 COULEUR	2 990 F
6128 MONOCHROME	2 990 F
6128 COULEUR	3 990 F
SPECTUM +2	990 F

La gamme CPC et SPECTRUM est livré avec 6 jeux + 1 manette.

PROMOTIONS

CPC 464 MONOCHROME + ADAPTATEUR PERITEL	2 290 F
CPC 6128 MONOCHROME + ADAPTATEUR PERITEL	3 290 F
CPC 6128 COULEUR + IMPRIMANTE DMP 2000	5 490 F

PERIPHERIQUES CPC

	C/D
LECTEUR JASMIN 5 1/4 + CABLE	1 990 F
LECTEUR DE DISK FDI	1 590 F
LECTEUR DDI	1 690 F
IMPRIMANTE DMP 2000	1 690 F
IMPRIMANTE EPSON LX 800	2 990 F
RS 232 C	590 F
SOURIS AMX	690 F
LECTEUR CASSETTES + CABLE	290 F
MERCITEL 1 (RS 232 + CABLE + LOGICIEL COMMUNICATION)	1 290 F
DIGITALISEUR ARA	990 F
TUNER TV	1 390 F
STYLO OPTIQUE	290/395 F
SCANNER GRAPHIQUE DART	790 F
SYNTHETISEUR VOCAL TECHNIMUSIQUE	490/560 F
ARSENE (EMULATEUR MINITEL)	590 F
GRAPHISCOP II	990 F
MULTIFACE 2	590 F
ADAPTATEUR MP2	490 F

COMPILATIONS

	C/D
HIT LORICIELS 1 — Rally II, Infernal runner, 3D fight	149/180 F
HIT LORICIELS 2 — Tennis, foot, 5e axe.	149/180 F
HIT LORICIELS 3 — Empire, Tony le Truand, Aigle d'or	149/180 F
HIT LORICIELS 4 — Mgt, Maracaibo, Billy la Banlieu.	149/180 F
ALBUM EPYX — Winter games, World games, Super cycle, Impossible mission.	119/189 F
GAMES SET MATCH	129/179 F
GAMES SET MATCH	129/179 F
MALETTE FIL I — Express raider, Super soccer, Tai pan, Xerious	195/245 F
MALETTE FIL II — Canadair, Dwaf, Starglider, Star raiders II.	146/195 F
SUPER HITS OCEAN — Miami vice, Galvan, Street hawk, Short circuit, Top gun, Knight rider.	119/179 F

ARKANOID	89/145 F
BALLE DE MATCH	99/149 F
BARBARIANS	89/149 F
BRIDGE PLAYER 3	129/189 F
CRAFTON	129/195 F
DANGER STREET	129/179 F
DAMES SCANNER	140/195 F
GAME OVER	95/149 F
GAUNTLET	95/149 F
GRAND PRIX 500 CC	149/180 F
KIDKIT	299 F
M'ENFIN	139/179 F
PASSAGERS DU VENT	299 F
PAPERBOY	99/139 F
SCALEXTRIC	119/149 F
STRYFE	145/195 F
SAILING	99/149 F
SCRABBLE	195/245 F
ZOMBI	149/245 F

NOUVEAUTES

ASTERIX	199 F
BLUEBERRY	199 F
BIVOUAC	145/195 F
COBRA	135/195 F
CHIFFRES ET LETTRES	195/280 F
IZNOGOUD	199/249 F
INDIANA JONES	95/145 F
LES DIEUX DE LA MER	145/195 F
LES RIPOUX	145/195 F
MARCHE A L'OMBRE	145/195 F
MISSION EN RAFALE	195/245 F
NECROMANCIEN	99/149 F
PROHIBITION	145/195 F
ROAD RUNNER	95/145 F

EDUCATIFS CPC

ALGEBRE	160/220 F
ASSIMIL	549/590 F
BALLADE OUTRE RHIN (Allemand)	180/225 F
BALLADE BIG BEN (Anglais)	180/225 F
CARTE DE FRANCE	165 F
CARTE D'EUROPE	149/220 F
CONJUGUER	285 F
COURS DE SOLFEGE 1	249/290 F
COURS DE SOLFEGE 2	249/290 F
DIDACT ENGLISH	249 F
EQUATIONS	180/229 F
GEOMETRIE	229 F
GRAMAIRE 1	249 F
GRAMMAIRE 2	249 F
MATHS 6e	160/199 F
MATHS 5e 4e	160/199 F
MATHS SECOND CYCLE	195/229 F
IL ETAIT UNE FOIS	195 F
ONCE UPON A TIM	195 F

UTILITAIRES CPC

ADVANCED MUSIC SYSTEM	295 F
ADVANCED ART STUDIO	249 F
AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	195/295 F
CALCOMAT	390 F
D.A.M.S. (ASSEMBLEUR)	295/395 F
DATAMAT	390 F
D BASE 2	790 F
MULTIPLAN	499 F
POCKET BASE	690 F
POCKET 4	450 F
POCKET WORDSTAR	890 F
SPACE MOVING	295/395 F
SUPER PAINT	395 F
TEXTOMAT	390 F
TURBO PASCAL GRAPHIC	940 F
TURBO TOOL BOX	790 F
TURBO TUTOR	295 F
LA SOLUTION (DATMAT) + TEXTOMAT + CALCOMAT	790 F

BIBLIOGRAPHIE

TRUCS ET ASTUCES - (MICRO APPLICATION)	149 F
JEUX D'AVENTURES (")	129 F
BIBLE DU PROGRAMMEUR (")	249 F
GRAPHISMES ET SONS (")	129 F
LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTES (")	149 F
LIVRES DU CP/M (")	149 F
DES IDEES POUR LE PC (")	129 F
LES ROUTINES DE L'AMSTRAD (")	149 F
PROGRAMMES EDUCATIFS (")	179 F
COMMUNICATION ET MODEM (")	179 F
BIBLE DU GRAPHISME (")	198 F
JEUX D'ACTION (SYBEX)	58 F
102 PROGRAMMES (PSI)	135 F
SUPERS JEUX (")	140 F
BASIC AMSTRAD (")	105 F
CP/M + (")	100 F
TURBO PASCAL (")	150 F

ACCESSOIRES

DISQUETTES 3 " CF2 (10)	199 F
DISQUETTES 5 1/4 FUJI (10)	89 F
CASSETTES (10)	79 F
CABLE IMPRIMANTE	145 F
CABLE PERITEL	145 F
RALLONGE 464/6128	145 F
RUBAN DMP 2000	99 F
CABLE DOUBLEUR DE JOYSTICK	95 F
CABLE LECTEUR CASSETTES	49 F
MANETTES SWITCH JOY	129 F

GAMME PCW

PERIPHERIQUES

LECTEUR FD2	1 690 F
RS 232	690 F
CRAYON OPTIQUE	880 F
DIGITALISEUR VIDEO	1 490 F
SOURIS PCW	1 490 F
EXTENSION 256 KO	490 F

JEUX

3 D CLOCK CHESS	149 F
BATMAN	149 F
BRIDGE PLAYER 200	199 F
GUILD OF THIEVES	229 F
LEADER BOARD	199 F
PAWN	249 F
STARGLIDER	290 F
TOMAHAWK	199 F
TRIVIAL PURSUIT	249 F
OPHEE	295 F
TOP SECRET	295 F
BOB WINNER	240 F

UTILITAIRES

AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	295 F
AZERTI	290 F
COMPAGNION	290 F
COMPTABILITE ALIENOR	1 055 F
D BASE II	790 F
DEVIS LOGICYS	1 150 F
DT PAO	395 F
EX-BASIC	250 F
MULTIPLAN	499 F
PCW GRAPH	395 F
PAYE LOGICYS	1 150 F
QUICK MAILING	490 F
ROTATE	350 F
STOCK FACTURATION	1 690 F
TURBO PASCAL GRAPHIC	940 F
MYNEA (EMULATEUR MINITEL)	830 F
SYNEA (SERVEUR MINITEL)	1 150 F

LA VIDEO

AMSTRAD VHS VCR 4600 MK II	3 490 F

Livré avec un film + 3 cassettes vierges.

LA HIFI

CHAINE HIFI SM 45	1 490 F
CHAINES HIFI TS 46	1 690 F
AMSTRAD CD 1000	3 990 F
AMSTRAD CD 2000	4 490 F

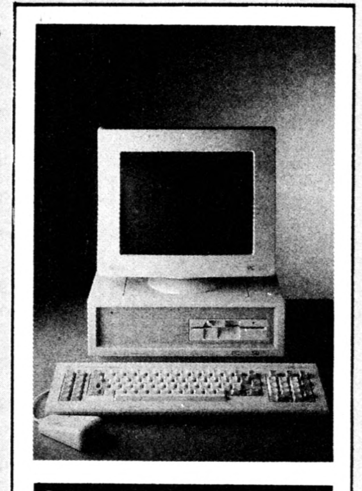
LE PLUS MICRO DE PARIS

A cette occasion, nous vous offrons, pour tout achat de logiciels ou matériel, du 1er novembre au 31 décembre 87, notre carte club vous donnant droit à une remise de 10 % sur tous les logiciels pendant 1 an.
Nombreux cadeaux et promotions pour fêter ensemble cet événement !

* Crédit CREG TEG en vigueur au 1/11/87

CREDIT MENSUALITES FIXES 400 F/MOIS

CREDIT A 90 JOURS



GAMME PC 1512

La gamme compatible PC la plus complète du marché, livré avec GEM intégré, MS DOS, GEM DESKTOP, GEM PAINT, BASIC II.
Livrée avec l'intégrale PC : Traitement de texte EVOLUTION, base de données SUPERBASE, tableur CALCOMAT. + 4 jeux : LEADER BOARD, WORLD GANES, ARKANOID, SUPER TENNIS.

SD MONOCHROME	5 926*/ 7 450 F **
SD COULEUR	8 171*/ 9 450 F **
DD MONOCHROME	7 460*/ 8 950 F **
DD COULEUR	9 713*/10 950 F **

* sans imprimante
** avec imprimante Citizen LSP 10

PERIPHERIQUES

LECTEUR FD3	1 990 F
IMPRIMANTE DMP 3160	2 290 F
IMPRIMANTE SEIKOSHA SL 80 (24 aiguilles)	3 850 F
IMPRIMANTE DMP 4000 (132 col.)	3 990 F
DISQUE DUR 20 MEGA	2 990 F
DISQUE DUR 30 MEGA	3 990 F
CARTE KORTEX K X TEL	1 490 F
COPROCESSEUR ARITHMETIQUE 8087	1 990 F
CARTE D'EXTENSION 2 MEGA	5 990 F
SCANNER	3 990 F

COMPILATIONS

MALETTE FIL — Infiltrator, Echec 3D, Numero 10	295 F
EPYX — Winter games, Pitstop II, Summer games	225 F
PC 1512 HITS — Top gun, Strip Poker, Great escape, Dambusters	2 45 F
COLLECTION AMSTRAD PC 1512 — World class leader board, World games, Arkanoid, Super tennis	295 F
ACE OF ACES	349 F
ARKANOID	195 F
ASTERIX	245 F
BALANCE OF POWER	295 F
BLUEBERRY	245 F
BOB WINNER	220 F
BRUCE LEE	195 F
BRIDGE PLAYER 2000	199 F
CHIFFRES ET LETTRES	260 F
COMMANDO	349 F
CHESS MASTER 2000	349 F
DEFENDER OF THE CROWN	249 F
DIDACT ENGLISH	249 F
ECHEC 3D	195 F
FER ET FLAMMES	295 F
FLIGHT SIMULATOR II	490 F
F 15 STRIKE EAGLES	195 F
GRAND PRIX 500 CC	195 F
GUNSHIP	349 F
IZNOGOUD	299 F
INFILTRATOR	195 F
JET	490 F
KARATEKA	295 F
KARMA	240 F
NECROMANCIEN	149 F
MACADAM BUMPER	295 F
MARCHE A L'OMBRE	245 F
MICRO SCRABBLE	245 F
MISSION	220 F
MEAN 18 (GOLF 1)	195 F
MISSIONS EN RAFALE	245 F
MEURTRES EN SERIE	295 F
PASSAGERS DU VENT	295 F
PHALSBERG	295 F
PROHIBITION	245 F
ROADWAR 2000	249 F
SAPIENS	240 F
SILENT SERVICE	220 F
SRAM	245 F
STARGLIDER	199 F
SUMMER GAMES II	195 F
SUPER TENNIS	195 F
TOP GUN	199 F
TRIVIAL POURSUIT	295 F
WINTER GAMES	195 F
WORLD GAMES	195 F
ZOMBI	245 F

● ***SERVICE APRES-VENTE***
Tout le matériel vendu bénéficie d'une garantie totale de deux ans pièces et main d'œuvre, avec échange standard du matériel défectueux dans le mois qui suit l'achat.
Les interventions sont effectuées sur place par nos techniciens dans des délais ne pouvant excéder 8 jours. Le matériel hors garantie peut être réparé après acceptation d'un devis préalable.
Service technique : 42 96 93 95

● ***OCCASIONS***
Nous reprenons tous les anciens ordinateurs, en état de marche, pour tout achat d'un nouvel appareil ; la reprise étant fonction du prix du neuf pratiqué. Pour ceux qui trouvent encore la micro inaccessible, notre «département matériel d'occasion», se charge de vous trouver un micro-ordinateur à très bas prix, qui bénéficiera malgré tout d'une garantie d'un an.

● ***LES COLLECTIVITES***
Les collectivités et écoles, bénéficient de conditions spéciales pour les commandes groupées.
Une étude de prix est réalisée selon l'importance de la commande, les remises accordées vous seront rapidement transmises et ceci exclusivement par écrit.
Collectivités M. LOYEAU : 42 96 93 95

UTILITAIRES

J'APPREND MS DOS	490 F
EVOLUTION PC	990 F
MULTIPLAN JUNIOR	690 F
DATAMAT	750 F
TEXTOMAT	750 F
WORD JUNIOR	1 150 F
WORDSTAR PC 1512	750 F
SUPERBASE	990 F
COMPTABILITE SAARI	2 250 F
COMPTABILITE ALIENOR II	1 650 F
REFLEX + WORKSHOP	1 490 F
SUPERCALC 3.2	750 F
TURBO PASCAL	1 850 F
TURBO TUTOR	349 F
TURBO BASIC	990 F
TURBO PROLOG	990 F
TURBO C	990 F
VECTORIA 3D	750 F
QUICK MAILING	790 F
FACTURATION SAARI	2 250 F

BIBLIOGRAPHIE PC

LIVRE DU BASIC 2 (MICRO PPLICATION)	179 F
BIEN DEBUTER PC 1512 (")	149 F
GRAND LIVRE DU MSDOS (")	149 F
DU BASIC AU TURBO PASCAL (")	199 F
DISQUETTE ET DISQUE DUR PC (L + D) (")	269 F
LANGAGE MACHINE SUR PC (")	199 F
DEVELOPPER EN LANGAGE C (L + D) (")	349 F
ECRANS ET FICHIERS EN C (")	199 F
C FACILE (")	149 F
GW/PC BASIC (")	149 F
PROGRAMM AVANCEE GW BASIC (")	199 F
LIVRE DU GW BASIC (")	149 F
MANUEL REF TECHNIQUES PC 1512 (")	249 F
INTRODUCTION A DBASE II (SYBEX)	188 F
INTRODUCTION A DBASE III (")	210 F

* Tous nos prix s'entendent TTC port et prestation en sus (Matériel : 100 F par colis en expédition SERNAMEXPRESS, Logiciels 15 F par colis en poste recommandé URGENT). * Photos non contractuelles, * Prix au 1/11/87, susceptibles de baisses, * Sous réserve des stocks disponibles.

BON DE COMMANDE à adresser à VIDEOSHOP, Département VPC, BP 105
75749 Paris Cedex 15

Nom ____________
Prénom ____________
Adresse ____________
Code Postal ________ Ville ________
Téléphone ____________
☐ Je désire recevoir une documentation sur :________
____
Joindre 3 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi.
☐ Je possède un micro ordinateur :

☐ Je choisis la formule de règlement :
☐ Au comptant ☐ A crédit*
☐ Je vous joins mon règlement par :
☐ Chèque bancaire ☐ CCP
☐ Contre remboursement (100 F en sus).
* (Joindre : photocopie carte d'identité, RIB, dernière fiche de paie, quittance EDF.)

☐ Je désire recevoir une offre préalable de crédit.
– Montant achat .... – Apport comptant ....
– Nombre de mensualités ....
1er versement à 90 jours ☐ OUI ☐ NON
☐ Je vous adresse la commande suivante :

DÉSIGNATION	PRIX TTC
PORT *	
Montant total TTC	

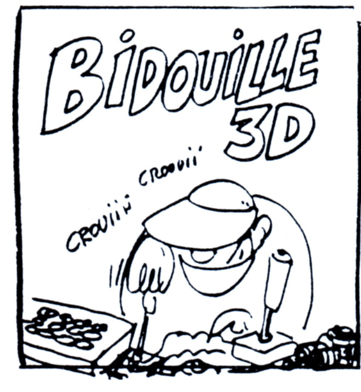
AMS 100 % 6

BIDOUILLES OR NOT BIDOUILLES, THAT'S THE QUESTION

Une fois de plus, nous voilà réunis pour étudier ensemble une des parties les plus importantes de notre CPC favori : l'écran et son coprocesseur vidéo. Nous allons donc pouvoir nous en mettre plein la vue, après nous en être mis plein la tête. Alors, jetons-nous avec allégresse et lunettes de soleil dans ce fabuleux monde de l'image cépécesque.

Avant de parler de tous les registres du petit 6845, nous allons aborder les différentes possibilités mises à notre disposition sous Basic. Il est en effet possible d'appeler bon nombre de routines systèmes du Basic pour faire certaines choses amusantes. Il ne sera malheureusement pas encore possible de redéfinir des modes spéciaux, mais, patience, cela sera sûrement pour la prochaine fois, car nous aurons toutes les vacances pour nous y mettre. Nous aurons aussi toutes les vacances pour mélanger différents modes, mais là encore il vous faudra attendre la rentrée. Mon Dieu, pourvu que je puisse tenir les quelques promesses que je viens de faire, sans quoi ma réputation pourrait en prendre un sacré coup dans l'aile ! M'enfin, si vous nous faites un tantinet confiance, il n'y aura aucun problème, et tous ces projets seront menés à terme. Si vous avez des questions à poser, des bidouilles à partager, des ennuis à exposer, ou encore des astuces permettant de ne pas

Voici une petite remarque, et un petit coup de chapeau. Si les maquettistes ont bien entendu l'appel du rédac chef, et si tout se passe comme prévu, un dessin de Yann Serra devrait paraître dans ces pages. Ce cher Yann, que nous avons eu au téléphone, nous a promis de nous envoyer le schéma d'un montage électronique permettant de transformer n'importe quel lecteur B en A. L'intérêt de cette bidouille est de faire tourner toute copie de sécurité de jeux du commerce sur lecteur 5,25 pouces. Génial, non ??? Espérons donc ensemble et prions pour que tout se passe réellement comme prévu. Amen.









s'arracher les cheveux pour des broutilles, écrivez-nous à *Cent Pour Cent*, nous en serons très heureux ; et nous ne serons pas les seuls, car bon nombre de lecteurs seront contents de pouvoir profiter de nouvelles facilités. Alors, à vos papiers et à vos crayons, c'est le moment de montrer de quoi vous êtes capables. A ce sujet, j'ai lancé un pari avec Robby (le plus beau !), certifiant que nous aurions plus de 250 lettres à notre retour de vacances. Alors soyez sympa, ne me faites pas perdre. Bon, passons aux choses plus sérieuses. Ah, non !!! Pour les fanatiques d'ex-*Hebdo* (snif !), je tiens à vous informer d'une nouvelle qui va en réjouir plus d'un (ouais !). Mon poto, un des rédacteurs les plus rapides que je connaisse, fait aussi partie des plus marrants et des plus sadiques du monde de la presse informatique française. Il en est aussi l'un des plus talentueux. Bref, sasissons l'occasion de lui faire de la pub, et continuons à faire monter le suspens. Si je vous dis qu'il est le dieu égyptien de la mort, vous trouvez, là, non ?

Alors si je vous dis Septh, cela ne sonne-t-il pas à vos oreilles telle la cloche de la récré ou de la fin du travail ? Si oui, c'est bien, sinon tant pis. Coïncidence : Septh est le septième rédacteur de *Cent Pour Cent* et il refera son apparition au numéro sept... Etonnant, non ? Allez, c'est parti pour des choses plus sérieuses.

BASIC ET CALLS CLASSIQUES EN VRAC

Il existe certains CALLs visuels utilisables sous Basic, mais beaucoup ne récupèrent pas directement les données comme nous le désirerions. Prenons par exemple le CALL &BC08, qui devrait permettre de changer l'adresse mémoire de la base de l'écran. Pour que tout se passe convenablement, il faut entrer dans cette routine avec le poids fort de l'adresse de l'écran dans l'accumulateur. Si nous faisons, sous Basic, un CALL &BC08,&40 pour forcer l'adresse réelle de l'écran en &4000, nous nous apercevons qu'il arrive en fait en 0, et que cela entraîne un fabuleux plantage lorsque l'on tente d'écrire quoi que ce soit dans cet écran déplacé. Tout cela parce que le Basic renvoie dans le registre A le nombre de paramètres passés à la routine assembleur. Comme il n'est pas possible de passer énormément de paramètres, le registre A arrive toujours avec un nombre qui tend vers 0 et installe l'écran dans un endroit indésirable. Dans ce cas précis du CALL &BC08 nous avons eu une chance de c... (du genre des personnes, qui comme moi, se font piquer Miss X par le chef). Bref, le hasard a voulu que le code machine précédant directement ce CALL soit ADC A,E. Mais je ne vous ai pas tout dit, car le code précédant encore cette instruction est SCF (Set Carry Flag). Donc, ces deux codes, logés là par hasard, sont neutres et susceptibles de ne pas entrainer de plantage apparent. C'est là qu'il faut encore connaître une des particularités du CPC. Lorsque vous passez un ou plusieurs paramètres du Basic au langage machine par un CALL, le nombre de paramètres est dans A et le dernier de ces paramètres est toujours dans le double registre DE. Comme par le même hasard, ADC A,E et DE sont respectivement placés et influencés juste où il faut, en même temps, au même moment, et tout cela dans un laps de temps suffisamment court pour que les deux notions précédentes soient vraies. Alors, je récapépète depuis le bédut pour le chef qui n'a encore rien compris. Comme le dernier paramètre que nous passons du Basic vers la routine est dans DE et que A contient 1, puisque nous n'envoyons qu'une seule donnée, il est logique que, si nous faisons un CALL &BC07, le registre E, contenant le poids faible du dernier paramètre passé, soit additionné à l'accumulateur et que le CALL &BC08 soit exécuté. C'est pour cette raison que l'adresse de base de l'écran est modifiée, comme par enchantement, lors d'un CALL &BC06 ou &BC07. Le SCF étant plus ou moins neutre dans cette action, il est possible de le négliger. En effet, que le résultat passé à la routine soit &C0, &C1 ou &C2, la mémoire écran sera toujours située à l'adresse &C000 ; alors pourquoi s'ennuyer ? Pour les personnes qui, comme le chef, ne savent pas quelles valeurs il faut passer à cette routine, je dirai que seules deux sont valables, soit &40, pour mettre l'écran en &4000, soit &C0 pour qu'il soit positionné en &C000. Cela dit, cet exemple donné par Locomotive ne vous fait-il pas penser à quelque chose ? Eh oui, c'est génial, tous les CALLs qui demandent des paramètres impassables depuis le Basic peuvent être interfacés avec des routines machine simples, qui reconditionnent les paramètres de manière à les rendre compatibles avec les conditions d'entrée des routines désirées.

Allez, hop-là, un petit exemple pour illustrer cette astuce toute bête. Si vous désirez modifier l'offset de l'écran à partir du Basic avec le CALL &BC05, il faut passer la nouvelle valeur de l'offset dans le registre HL (ce sont les conditions d'entrée). Donc, comme nous savons que le paramètre est envoyé dans DE, il suffit simplement de charger HL avec DE et de faire le saut permettant de modifier l'offset. Voici cette routine, logeable n'importe où du moment que quatre octets sont disponibles.

```
EX         DE,HL
JP         #BC05
```

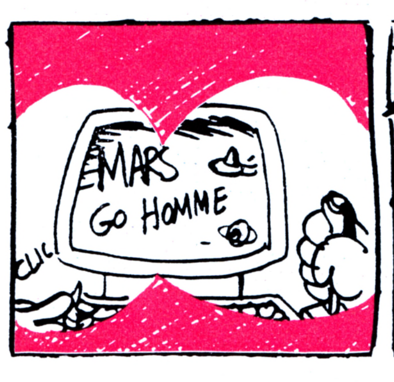
Ce petit programme est totalement relogeable, donc pas de problème. Pour ceux qui ne possèdent pas d'assembleur, voici les quatre valeurs à poker dans l'ordre et dans une zone libre (par exemple &9000).

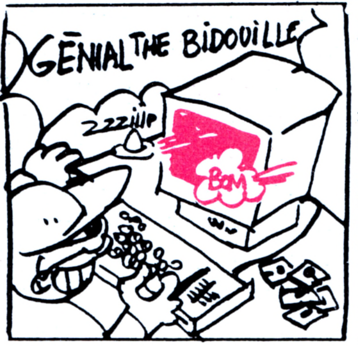
```
DATA 235,195,5,188
```

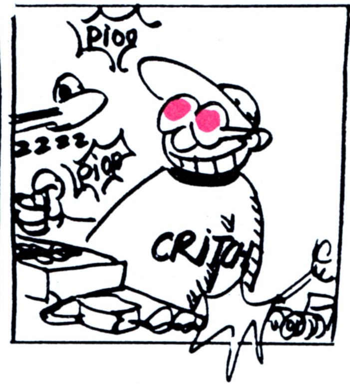
Vous pouvez essayer, je trouve que c'est plus élégant que des OUT. Il faut bien sûr ne pas oublier de parler du CALL &BD19, qui existe en Basic sur 128 mais pas sur 464. Cet ordre Basic, FRAME, attend une interruption de la part du processeur vidéo pour synchroniser l'affichage avec le balayage de l'écran. Cela permet d'éviter les saccades de certaines animations trop rapides ou trop désordonnées qui engendrent des effets étranges sur notre supermoniteur. Essayez-le, vous verrez que cela permet d'adoucir l'effet de certains à-coups vidéo. Nous venons donc rapidement de voir qu'il est possible, sous Basic, de modifier l'adresse de départ de l'écran et l'offset. Cela peut déjà nous permettre de faire de grandes animations, voire des animations rapides. Quand je dis animations, faut pas rêver. Nous ne sommes ni sur un Compac 386, ni sur un Archimèdes, alors restons dans le domaine du réalisable. Mais déjà, imaginez un jeu d'aventures graphique tout en Basic, qui ne montre pas le laborieux tracé de droites, ni les remplissages, etc. Le genre de jeu qui vous envoie d'un coup une image en pleine figure, comme cela, sans prévenir, de la même manière que je baffe le chef, c'est-à-dire spontanément et sans signal indicateur de baffes. J'en vois certains dans l'assistance qui commencent à avoir les yeux qui brillent d'une lumière reflétant leur désir de savoir, et qui n'attendent plus que quelques mots pour sauter sur leur clavier. C'est bon, je vous le donne, mon truc. Et hop-là, c'est parti.

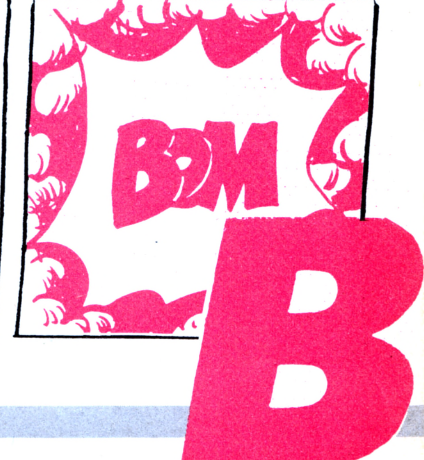
CRTC, QUOI T'EST-CE ?

Avant de finir par le petit programme d'exemple, nous allons aborder certains points relativement importants pour la suite de notre étude. Par exemple, qu'est-ce que le CRTC ? Eh bien c'est simple ; comme son nom l'indique, c'est un Cathode Ray Tube Controler. C'est-à-dire, en clair pour ceux qui n'aiment pas les langues étrangères, le contrôleur du faisceau de balayage de l'écran. C'est cette puce qui gère tout ce qui a trait, de plus ou moins loin, à l'environnement de notre CPC. Il est aussi utilisé par le système, car il déclenche des interruptions tous les trois-centièmes de seconde. Mais cela tient du hardware, et comme je ne suis pas très fort (je suis même nul, ou presque) dans cette matière, je préfère me taire plutôt que de raconter des idioties plus grosses que moi. Revenons donc au soft et voyons un peu ce qui s'y passe. Le 6845 est un composant comportant dix-huit registres de données plus un de contrôle. Le registre de contrôle est logé sur le port d'entrée-sortie, à l'adresse &BCXX. Les dix-huit autres regis-









tres sont sur le même port, à l'adresse &BDXX. Ces deux liens entre le microprocesseur et le 6845 sont parfaitement accessibles sous Basic, par l'intermédiaire de l'instruction bien connue, OUT. Pour modifier un des registres du CRTC, il suffit de mettre son numéro sur le port &BCXX, puis de laisser glisser la donnée, toujours sur le port d'entrée-sortie, à l'adresse &BDXX. Ce procédé est utilisé dans le listing ci-joint et vous pouvez vous y reporter dans la joie et la bonne humeur. Comme nous n'aurons pas le temps de voir tous les registres du 6845 dans les pages de ce numéro, nous allons simplement jeter un oeil sur les plus importants, ceux utilisés dans le listing. Ce sont les registres 12 et 13, qui sont réservés au contrôle de l'adresse de base de l'écran et, en même temps, à celui de la valeur de l'offset. C'est d'un mal étrange que souffrent ces deux registres. En effet, l'organisation des données permettant de traiter indépendamment les deux valeurs stockées est assez irritante. Mais c'est comme pour tout, il faut encore et encore faire avec. Pour bien expliquer, voici une décomposition de ces deux centres d'intérêt. Il faut considérer ces deux registres comme un registre double, où R12 est le poids fort et R13, le poids faible. Les deux bits 15 et 14, les plus à gauche, donc les plus significatifs, ne comptent pas et doivent être toujours à zéro. Les deux bits suivants, 13 et 12, représentent la banque visée sur le slot zéro. Si ces deux bits sont à 0, alors l'adresse de début de l'écran sera 0. Si la valeur de ces deux bits est 1, alors l'écran sera en &4000 ; pour une valeur de deux, l'écran sera en &8000 et pour trois, comme à l'allumage, il sera en &C000. Les douze bits de poids faible servent à régler l'offset, qui peut ainsi prendre une valeur de 0 à 4095. Pour mieux comprendre ce format étrange, si on considère que le registre 13 est à 0, c'est-à-dire que l'offset est nul, et que l'on adresse le registre 12 avec OUT &BC00,12, nous aurons l'écran en 0 pour OUT &BD00,0, en &4000 pour OUT &BD00,&10, en &8000 pour OUT &BD00,&20 et en &C000 pour OUT &BD00,&30. Vous pouvez vous amuser à faire des essais : de cette manière, ça marche à tous les coups. Ah, il n'y a que dans *Cent Pour Cent* que l'on voit des trucs pareils !

ON SE RETROUVE A LA RENTREE

Eh oui, je suis triste à l'idée, Johnny, de vous quitter pour ces deux petits mois qui nous paraîtront bien longs. Ne vous inquiétez pas, je vous mitonne des petites routines à ma façon pour nos retrouvailles. Alors, amusez-vous bien, et à bientôt.

Sined le Barbare

BIDOUILLES OR NOT BIDOUILLES THAT'S THE QUESTION

```
10 ' Changement d'ecran
20 CALL &BC06,&40:MODE 1
30 ' Mise en place du premier ecran faco
n Basic
40 PRINT:PRINT:FOR i=1 TO 20:PRINT" Vive
 Amstrad 100%":NEXT
50 ' Initialisation du second ecran
60 CALL &BC06,&C0:MODE 1
70 ' Ici on force le premier ecran a rev
enir a la page
80 OUT &BC00,12:OUT &BD00,&10
90 ' Le second ecran est mis en place en
 mode aveugle
100 PRINT:PRINT:FOR i=1 TO 20:PRINT"
                  Le 100% plus mieux":NEX
T
110 ' Et il suffit de changer d'ecran po
ur obtenir une animation rapide
120 CALL &BD19:CALL &BC06,&C0:CALL &BB06
:CALL &BD19:CALL &BC06,&40:CALL &BB06:GO
TO 120
130 ' Il faut faire attention a ne pas f
aire de scrolling, sans quoi le Basic re
mettrait tout en place et fini le joli d
essin
```









PUPITREUR QUE MOI, TU MEURS

Nous voici revenus dans le monde du clavier et des programmes à taper. Le coin des courageux, quoi ! Encore bon nombre de nuits blanches passées à débugger le petit chef-d'œuvre de votre conception. Encore de nombreuses heures employées à saisir un programme, qui apportera autant de plaisirs que de déceptions. Mais c'est notre passion, et c'est pour cette raison que je ne délaisserai jamais ce fabuleux monde de l'informatique (et je dis cela après une nuit blanche, une de plus !).
Voici un petit programme qui ne devrait pas vous poser de problèmes, si vous faites attention, car toutes les routines machine que nous donnons prennent en compte le numéro de ligne et la position des datas dans la ligne. Donc, à priori, aucun bug ne devrait se glisser dans ce listing. Le jeu d'arcade est constitué de trois fichiers. Le premier est le fichier de lancement, écrit en Basic. Les deux autres servent à implanter les codes machine. Nous avons été obligé de couper les datas en deux morceaux, sans quoi le CPC aurait été trop petit. Pour utiliser le programme, il faut taper le premier fichier, et le sauver (au début d'une cassette pour les 464 sans disque). Saisissez ensuite le deuxième programme et sauvegardez, sur un support quelconque, le programme binaire généré. Faites de même avec le troisième programme. Il faut alors charger les deux programmes binaires générés et sauvegarder le tout à la suite du premier programme Basic, par la commande SAVE"HARRIER.BIN", B, &8606, 8310. Bien, c'est prêt, il suffit de servir chaud, avec un bon joystick. Vous vous retrouvez maintenant dans un avion qui doit aller le plus loin possible. Il est simple de lancer des bombes, en appuyant sur la barre d'espace. Prêt pour le briefing ? Go !
Sined le Barbare

LISTING

```
10 '*** Harrier attack version  NLO * So
ft et R.S. !!! ***
20 '
30 MODE 1
40 MEMORY &7000
50 LOAD"HARRIER .BIN"
60 INPUT "PARTIE NORMALE (O/N) ",A$
70 IF UPPER$(A$)="O" THEN CALL &8606
80 POKE &8611,&C9:CALL &8606
90 INPUT "COMBAT AVION/AVION ",A$
100 IF UPPER$(A$)="O" THEN POKE &9922,&C
9
110 INPUT "FUEL & MUNITION ILLIMITES ",A
$
120 IF UPPER$(A$)="O" THEN POKE &A6CE,&C
9:POKE &AA4E,&C9:CALL &9111
130 CALL &9111
10 l=1000
20 OPENOUT"rien"
30 MEMORY &8000
40 CLOSEOUT
50 FOR i=&8606 TO &8606+4000 STEP 8
60 c=1
70 FOR j=1 TO 8:READ a$:a=VAL("&"+a$)
80 POKE i+j-1,a
90 c=c+a*j
100 NEXT
110 c$=HEX$(c,4)
120 c=VAL("&"+LEFT$(c$,2))+VAL("&"+RIGHT
$(c$,2))
130 c=VAL("&"+RIGHT$(HEX$(c),2))
140 READ s$:IF VAL("&"+s$)<>c THEN PRINT
" Erreur en ligne";l:KEY 139,"edit"+STR$
(l)+CHR$(13):PRINT" Appuyez sur le petit
 enter SVP":END
150 PRINT" La ligne";l;"est OK !";CHR$(1
3);
160 l=l+10
170 NEXT
180 CLOSEOUT
190 SAVE"har1",b,&8606,4000
200 END
1000 DATA 21,7B,A6,11,67,AA,01,68,8B
1010 DATA 20,ED,B8,C3,11,91,CD,51,14
1020 DATA BB,01,00,00,CD,38,BC,3E,2F
1030 DATA 00,01,0B,0B,CD,32,BC,3E,A6
1040 DATA 01,01,09,09,CD,32,BC,3E,A3
1050 DATA 02,01,00,00,CD,32,BC,3E,6F
1060 DATA 03,01,01,01,CD,32,BC,3E,81
1070 DATA 01,CD,0E,BC,3E,0F,11,18,B5
1080 DATA 27,21,10,00,CD,44,BC,3E,8F
1090 DATA FF,11,0F,27,21,0F,00,CD,A0
1100 DATA 44,BC,11,04,8B,01,49,00,12
1110 DATA CD,AE,99,21,02,15,CD,69,4B
1120 DATA A0,21,16,15,CD,69,A0,21,C8
1130 DATA 02,18,CD,69,A0,21,16,18,F4
1140 DATA CD,69,A0,21,02,15,3E,08,FB
1150 DATA CD,8E,99,21,11,15,3E,07,7E
1160 DATA CD,8E,99,21,A0,95,01,58,37
1170 DATA 02,36,01,23,0B,78,B1,20,7B
1180 DATA F8,06,28,36,02,23,10,FB,24
1190 DATA 21,00,00,22,4F,98,AF,32,D3
1200 DATA 22,98,21,E7,8A,3E,01,CD,AA
1210 DATA BC,BC,21,EB,8A,3E,02,CD,AE
1220 DATA BC,BC,21,EF,8A,3E,03,CD,CF
1230 DATA BC,BC,21,F6,8A,3E,04,CD,FC
1240 DATA BC,BC,21,00,0F,ED,5F,E6,28
1250 DATA 03,C6,03,0E,02,E5,CD,84,EA
1260 DATA 99,E1,2C,3E,28,BD,20,ED,57
1270 DATA 21,FA,8A,3E,02,CD,BF,BC,AB
1280 DATA ED,5B,3C,98,21,1E,11,CD,00
1290 DATA A7,A9,ED,5B,3E,98,21,0A,44
1300 DATA 11,CD,A7,A9,C9,01,81,64,07
1310 DATA 00,01,0F,FF,0F,02,81,E8,7B
1320 DATA 03,01,00,0A,01,07,FF,28,CA
1330 DATA 03,03,F6,02,04,EE,02,1D,D1
1340 DATA B0,01,0E,02,0F,00,1F,04,6B
1350 DATA 12,53,43,4F,52,45,3B,20,E5
1360 DATA 30,30,30,30,30,30,20,20,2B
1370 DATA 48,49,47,48,20,53,43,4F,17
1380 DATA 52,45,3B,20,30,30,30,30,5D
1390 DATA 30,30,1F,09,15,53,50,45,3F
1400 DATA 45,44,1F,1D,15,46,55,45,AB
2150 DATA 98,21,8D,8E,EB,01,15,00,61
2160 DATA ED,B0,E1,2C,22,8D,8E,22,10
2170 DATA 94,8E,22,9B,8E,2D,3E,43,AE
2180 DATA 0E,01,E5,CD,84,99,E1,2C,44
2190 DATA CD,6D,99,1A,FE,0C,20,06,C8
2200 DATA AF,0E,01,CD,84,99,06,03,19
2210 DATA DD,21,8D,8E,C5,DD,CB,05,78
2220 DATA 46,28,57,DD,6E,00,DD,66,35
2230 DATA 01,2D,E5,AF,0E,01,CD,84,9B
2240 DATA 99,E1,DD,35,06,28,3F,DD,4D
2250 DATA 7E,03,84,67,3C,28,37,FE,1B
2260 DATA 11,30,33,DD,7E,04,85,6F,11
2270 DATA FE,28,30,2A,CD,6D,99,1A,08
2280 DATA B7,28,07,3D,28,04,FE,09,25
2290 DATA 20,1C,DD,34,02,DD,7E,02,80
2300 DATA FE,46,20,05,3E,43,DD,77,9C
2310 DATA 02,DD,75,00,DD,74,01,0E,B4
2320 DATA 01,CD,84,99,18,04,DD,36,FC
2330 DATA 05,00,C1,11,07,00,DD,19,AE
2340 DATA 10,9A,DD,21,8D,8E,DD,7E,B0
2350 DATA 05,DD,B6,0C,DD,B6,13,C0,75
2360 DATA 3E,03,32,45,98,01,B8,0B,97
2370 DATA C5,CD,E0,A7,ED,5F,E6,0F,98
2380 DATA 4F,47,CD,38,BC,C1,0B,79,D0
2390 DATA B0,20,ED,C9,00,00,43,FF,17
2400 DATA 01,01,0A,00,00,44,00,02,34
2410 DATA 01,0F,00,00,45,FF,02,01,02
2420 DATA 14,00,00,43,01,02,01,0E,27
2430 DATA 00,00,44,00,01,01,19,00,0F
2440 DATA 00,45,FF,01,01,07,00,00,4F
2450 DATA 43,00,02,01,0D,00,00,44,4C
2460 DATA 01,02,01,14,00,00,45,02,F2
2470 DATA 01,01,09,00,00,00,00,00,CD
2480 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,B9
2490 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,C3
2500 DATA CD,E7,91,CD,F8,A6,CD,F3,5C
2510 DATA 8B,CD,8B,A8,3A,2E,98,2A,F9
2520 DATA 43,98,3D,20,07,24,22,43,93
2530 DATA 98,25,18,4F,3A,29,98,B7,58
2540 DATA 20,F3,E5,CD,E7,91,CD,F3,17
2550 DATA 8B,D1,3A,66,98,CD,1E,BB,F5
2560 DATA 28,01,1C,3A,67,98,CD,1E,9B
2570 DATA BB,28,01,1D,3A,68,98,CD,C7
2580 DATA 1E,BB,28,01,15,3A,69,98,9D
2590 DATA CD,1E,BB,28,01,14,7B,B7,A1
2600 DATA 20,01,1C,FE,26,20,01,1D,14
2610 DATA 7A,B7,20,01,14,2A,43,98,87
2620 DATA ED,53,43,98,E5,B7,ED,52,E6
2630 DATA E1,28,95,AF,0E,01,E5,CD,05
2640 DATA 84,99,E1,AF,0E,01,E5,2C,6D
2650 DATA CD,84,99,2A,43,98,CD,6D,A0
2660 DATA 99,1A,B7,28,22,3D,28,1F,30
2670 DATA 3A,29,98,3D,20,11,2A,3E,E3
2680 DATA 98,11,64,00,19,22,3E,98,2D
2690 DATA 11,0A,11,EB,CD,A7,A9,3E,1D
2700 DATA 26,32,65,98,E1,18,0B,13,93
2710 DATA 1A,B7,28,03,3D,20,D9,3E,88
2720 DATA 09,D1,E5,F5,0E,0C,CD,84,34
2730 DATA 99,0E,0C,F1,3C,E1,E5,2C,79
2740 DATA CD,84,99,E1,3A,65,98,B7,57
2750 DATA 20,34,3A,2E,98,3D,CA,A2,C3
2760 DATA 8E,3A,29,98,B7,C2,A2,8E,C1
2770 DATA 7C,FE,0D,C2,A2,8E,7D,D6,33
2780 DATA 15,DA,A2,8E,FE,03,D2,A2,B9
2790 DATA 8E,2A,3E,98,11,C8,00,19,C3
2800 DATA 22,3E,98,11,0A,11,EB,CD,22
2810 DATA A7,A9,CD,5D,91,C9,3E,03,3D
2820 DATA 32,45,98,21,AC,8F,CD,AA,CC
2830 DATA BC,C9,87,02,00,00,00,14,A8
2840 DATA 0F,00,00,21,20,98,06,46,47
2850 DATA AF,77,23,10,FC,CD,03,BB,2C
2860 DATA CD,06,BB,FE,4A,20,05,CD,05
2870 DATA 1C,91,18,F1,FE,6A,28,F7,E2
2880 DATA FE,4B,20,05,CD,23,91,18,E8
2890 DATA E4,FE,6B,28,F7,D6,31,38,15
2900 DATA DC,FE,05,30,D8,3C,2A,F5,86
2910 DATA 93,22,3C,98,32,4A,98,CD,AB
2920 DATA 0D,BD,22,58,98,11,2D,98,26
2930 DATA 21,3C,92,01,0F,00,ED,B0,25
2940 DATA 3A,4A,98,47,C6,03,32,37,4A
2950 DATA 98,32,3A,98,CB,3F,32,32,06
2960 DATA 98,32,35,98,78,87,47,3E,06
2970 DATA 19,90,32,52,98,CD,00,8A,E1
3810 DATA 03,BB,3E,04,06,0A,32,EC,57
3820 DATA 94,21,EB,93,C5,AF,32,EA,95
3830 DATA 94,32,EB,94,CD,2C,93,E5,5A
3840 DATA 21,EB,94,34,3E,06,BE,E1,38
3850 DATA 20,F2,06,07,3E,20,CD,5A,B8
3860 DATA BB,10,F9,7E,23,CD,5A,BB,BF
3870 DATA 06,1A,3E,20,CD,5A,BB,10,68
3880 DATA F9,3A,EC,94,5E,23,56,23,DE
3890 DATA 23,E5,67,2E,17,CD,A7,A9,48
3900 DATA E1,5E,23,56,23,3A,EC,94,D8
3910 DATA E5,67,2E,20,CD,A7,A9,3E,9D
3920 DATA 61,CD,8E,99,21,EC,94,34,53
3930 DATA E1,11,E8,FF,19,C1,10,A4,C5
3940 DATA 11,9B,94,01,4F,00,CD,AE,20
3950 DATA 99,C9,7E,23,E5,CB,7F,20,74
3960 DATA 05,CD,5A,BB,E1,C9,3A,EA,39
3970 DATA 94,B7,28,04,3E,20,18,32,50
3980 DATA CD,18,BB,FE,0D,20,07,3E,ED
3990 DATA 20,32,EA,94,18,24,FE,7F,83
4000 DATA 20,1C,3A,EB,94,B7,28,E8,FB
4010 DATA 3D,3D,32,EB,94,E1,2B,2B,71
4020 DATA E5,36,80,11,7C,93,01,03,DE
4030 DATA 00,CD,AE,99,E1,C9,FE,20,F9
4040 DATA 38,CE,CD,5A,BB,E1,2B,77,60
4050 DATA 23,C9,08,20,08,52,4F,42,84
4060 DATA 49,4E,21,30,00,00,00,0A,46
4070 DATA 00,20,20,45,54,20,20,30,74
4080 DATA 00,00,00,0A,00,20,53,6F,AB
4090 DATA 66,74,20,30,00,00,00,0A,CA
4100 DATA 00,20,4E,4C,4F,20,2A,30,66
4110 DATA 00,00,00,0A,00,20,20,20,E8
4120 DATA 20,20,20,30,00,00,00,0A,F9
4130 DATA 00,28,63,29,20,38,37,30,47
4140 DATA 00,00,00,0A,00,73,61,6C,26
4150 DATA 75,74,21,30,00,00,00,0A,19
4160 DATA 00,4D,49,53,53,20,58,30,61
4170 DATA 00,00,00,0A,00,52,4F,42,AD
4180 DATA 42,59,21,30,00,00,00,0A,CD
4190 DATA 00,53,49,4E,45,44,21,30,87
4200 DATA 00,00,00,0A,00,1E,03,20,6B
4210 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,06
4220 DATA 20,20,20,20,2A,20,48,41,52,A3
4230 DATA 52,49,45,52,20,41,54,54,AD
4240 DATA 41,43,4B,20,2A,20,20,20,40
4250 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,2F
4260 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,39
4270 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,43
4280 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,4D
4290 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,57
4300 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,61
4310 DATA 20,4E,41,4D,45,20,20,20,99
4320 DATA 20,20,20,4C,45,56,45,4C,8A
4330 DATA 20,20,20,20,20,20,48,49,E1
4340 DATA 54,53,20,20,20,20,20,53,BD
4350 DATA 43,4F,52,45,20,20,20,20,40
4360 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,9D
4370 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,A7
4380 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,B1
4390 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,BB
4400 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,C5
4410 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,CF
4420 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,D9
4430 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,E3
4440 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,ED
4450 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,F7
4460 DATA 20,20,20,20,20,45,4E,54,C5
4470 DATA 45,52,20,53,4B,49,4C,4C,C7
4480 DATA 20,28,31,54,4F,35,29,2C,34
4490 DATA 20,4A,20,4F,52,20,4B,20,5A
4500 DATA 28,4B,29,20,20,20,20,20,A3
4510 DATA 00,00,00,0E,00,00,00,00,E7
4520 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,B9
4530 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,C3
4540 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,CD
4550 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,D7
4560 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,E1
4570 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,EB
4580 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,F5
4590 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,FF
4600 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,09
4610 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,14
4620 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,1E
4630 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,28
```

```
1410 DATA 4C,1F,08,18,52,4F,43,4B,33
1420 DATA 45,54,53,1F,1C,18,42,4F,5D
1430 DATA 4D,42,53,CD,6C,98,CD,0F,69
1440 DATA 99,CD,FF,91,CD,E3,8B,CD,BC
1450 DATA 66,8B,CD,F3,8B,CD,A5,8C,DE
1460 DATA CD,4B,8D,C9,3A,56,98,B7,00
1470 DATA 20,37,3A,45,98,B7,C0,3C,86
1480 DATA 21,38,98,BE,C8,3A,57,98,95
1490 DATA B7,20,06,3A,22,98,FE,0B,5A
1500 DATA D0,3A,6A,98,CD,1E,BB,C8,EA
1510 DATA DD,21,37,98,CD,CE,A6,3E,72
1520 DATA 01,32,56,98,2A,43,98,22,64
1530 DATA 54,98,3E,03,32,53,98,18,28
1540 DATA 0E,3D,20,1C,21,53,98,35,D2
1550 DATA 20,05,3E,02,32,56,98,2A,7F
1560 DATA 54,98,24,0E,28,22,54,98,F0
1570 DATA CD,25,A9,C0,32,56,98,C9,BB
1580 DATA 2A,54,98,2D,20,05,AF,32,A1
1590 DATA 56,98,C9,E5,AF,0E,01,CD,F0
1600 DATA 84,99,E1,24,0E,29,22,54,02
1610 DATA 98,CD,25,A9,C0,32,56,98,AC
1620 DATA C9,3A,56,98,3D,C0,AF,0E,F2
1630 DATA 01,2A,54,98,2D,CD,84,99,3A
1640 DATA C9,3A,29,98,B7,20,1D,3A,7F
1650 DATA 45,98,B7,C0,3E,42,CD,1E,6F
1660 DATA BB,C8,3E,01,32,29,98,2A,FD
1670 DATA 43,98,25,22,2A,98,3E,2F,8C
1680 DATA 32,2C,98,C9,3D,20,38,2A,DF
1690 DATA 2A,98,3A,22,98,FE,0D,CC,E9
1700 DATA 9C,8C,2D,22,2A,98,CD,6D,E2
1710 DATA 99,1A,B7,28,09,3D,28,06,30
1720 DATA 3E,03,32,29,98,C9,21,2C,3D
1730 DATA 98,7E,34,FE,32,20,07,3E,D5
1740 DATA 02,32,29,98,3E,32,0E,01,E5
1750 DATA 2A,2A,98,CD,84,99,C9,3D,FA
1760 DATA C0,2A,2A,98,2D,2C,20,0E,19
1770 DATA 3E,04,32,29,98,3A,22,98,7E
1780 DATA FE,0D,CC,9C,8C,C9,3A,22,0E
1790 DATA 98,FE,0D,28,01,2D,E5,AF,3E
1800 DATA 0E,01,CD,84,99,E1,24,3A,B4
1810 DATA 22,98,FE,0D,20,01,2D,22,91
1820 DATA 2A,98,CD,6D,99,1A,B7,28,81
1830 DATA 09,3D,28,06,3E,04,32,29,39
1840 DATA 98,C9,3E,31,0E,01,CD,84,F3
1850 DATA 99,C9,AF,0E,01,E5,CD,84,E2
1860 DATA 99,E1,C9,3A,45,98,B7,C0,E8
1870 DATA 3A,46,98,B7,28,73,FE,03,53
1880 DATA 28,6F,3A,56,98,B7,28,1F,C9
1890 DATA 2A,54,98,ED,5B,47,98,CD,CC
1900 DATA 42,8D,20,13,CD,9C,8C,3E,F7
1910 DATA 03,32,46,98,AF,32,56,98,D6
1920 DATA 3E,4B,CD,E2,A9,18,25,3A,07
1930 DATA 23,98,B7,28,1F,2A,24,98,07
1940 DATA ED,5B,47,98,CD,42,8D,20,EA
1950 DATA 13,CD,9C,8C,3E,03,32,46,37
1960 DATA 98,AF,32,23,98,3E,4B,CD,B8
1970 DATA E2,A9,18,25,2A,47,98,ED,E6
1980 DATA 5B,43,98,7A,BC,20,1A,7B,5C
1990 DATA 3C,95,38,15,FE,03,30,11,19
2000 DATA CD,eb,A7,3E,03,32,46,98,5A
2010 DATA 3E,01,32,45,98,CD,1C,AA,B5
2020 DATA C9,3A,40,98,B7,C8,2A,41,C9
2030 DATA 98,ED,5B,43,98,CD,42,8D,93
2040 DATA C0,CD,EB,A7,AF,32,40,98,E0
2050 DATA 3C,32,45,98,CD,1C,AA,C9,83
2060 DATA 7C,BA,C0,7D,BB,C8,3D,BB,28
2070 DATA C9,3A,45,98,B7,C8,3D,20,87
2080 DATA 65,3A,29,98,3D,20,11,2A,9B
2090 DATA 3E,98,11,64,00,19,22,3E,DD
2100 DATA 98,11,0A,11,EB,CD,A7,A9,AA
2110 DATA 2A,43,98,7C,FE,0F,38,01,99
2120 DATA 25,E5,11,4E,8E,7C,FE,0A,AA
2130 DATA 30,0A,11,78,8E,FE,05,38,5B
2140 DATA 03,11,63,8E,3E,02,32,45,BA
```

```
2980 DATA CD,AD,91,CD,5D,91,21,09,31
2990 DATA 0D,22,43,98,3A,68,98,CD,67
3000 DATA 1E,BB,28,F8,CD,0D,BD,22,4A
3010 DATA 27,98,CD,4D,8B,3A,22,98,8F
3020 DATA FE,0D,28,0A,3A,45,98,FE,78
3030 DATA 03,38,EF,C3,04,91,3A,45,73
3040 DATA 98,B7,20,F0,CD,A2,8E,3A,A4
3050 DATA 45,98,B7,C2,F2,90,CD,E7,A0
3060 DATA 91,CD,E7,91,CD,E7,91,CD,08
3070 DATA E7,91,3A,4A,98,FE,05,28,46
3080 DATA 04,3C,32,4A,98,11,2D,98,B2
3090 DATA 21,3C,92,01,0F,00,ED,B0,C5
3100 DATA 3A,4A,98,47,C6,03,32,37,EA
3110 DATA 98,32,3A,98,CB,3F,32,32,A7
3120 DATA 98,32,35,98,78,87,47,3E,A7
3130 DATA 19,90,32,52,98,32,45,98,32
3140 DATA AF,32,51,98,21,02,15,CD,6E
3150 DATA 69,A0,21,16,15,CD,69,A0,E3
3160 DATA 21,02,18,CD,69,A0,21,16,74
3170 DATA 18,CD,69,A0,21,02,15,3E,18
3180 DATA 08,CD,8E,99,21,11,15,3E,BF
3190 DATA 07,CD,8E,99,3A,43,98,D6,D0
3200 DATA 09,47,C5,CD,6C,98,CD,E7,3E
3210 DATA 91,CD,E7,91,C1,10,F3,21,9F
3220 DATA 00,00,22,4F,98,AF,32,22,CD
3230 DATA 98,AF,32,45,98,C3,28,90,7D
3240 DATA 3A,29,98,B7,28,0C,FE,03,0B
3250 DATA 30,08,CD,F3,8B,CD,E7,91,A8
3260 DATA 18,EE,CD,E7,91,CD,E7,91,56
3270 DATA CD,E7,91,CD,4B,92,C9,CD,37
3280 DATA 00,8A,CD,AA,92,CD,B4,8F,22
3290 DATA 18,FB,3E,4A,21,57,91,18,48
3300 DATA 05,3E,4B,21,51,91,32,E3,57
3310 DATA 94,11,66,98,01,06,00,ED,DF
3320 DATA B0,21,00,00,CD,05,BC,3E,36
3330 DATA 1E,CD,5A,BB,01,58,02,3E,DD
3340 DATA 20,CD,5A,BB,0B,78,B1,3E,AA
3350 DATA 20,20,F6,CD,AA,92,C9,3F,E2
3360 DATA 47,07,06,2F,0F,4B,4A,48,AA
3370 DATA 49,2F,4C,21,73,91,CD,AA,E8
3380 DATA BC,21,7C,91,CD,AA,BC,CD,98
3390 DATA E7,91,CD,E7,91,CD,E7,91,ED
3400 DATA C9,81,00,00,00,08,00,0E,C2
3410 DATA 32,00,01,00,00,00,0C,00,E8
3420 DATA 0E,64,00,C5,1A,B7,20,02,19
3430 DATA 0E,01,D5,E5,CD,84,99,E1,FE
3440 DATA D1,13,24,C1,10,ED,C9,11,D9
3450 DATA BF,91,E5,01,04,03,CD,85,12
3460 DATA 91,E1,7D,B7,C8,2D,1A,3C,D1
3470 DATA C8,18,EF,21,00,0C,E5,CD,E8
3480 DATA 99,91,CD,E7,91,E1,2C,7D,AF
3490 DATA FE,14,C8,18,F1,00,00,0C,AB
3500 DATA 00,0A,02,00,09,02,00,00,0C
3510 DATA 02,11,0F,02,10,0E,02,00,CF
3520 DATA 0D,02,00,00,02,00,00,02,F8
3530 DATA 00,0A,02,00,09,02,00,00,2B
3540 DATA 0B,00,00,00,FF,E5,C5,D5,67
3550 DATA 06,1E,C5,21,00,00,11,00,7B
3560 DATA 00,01,E8,03,ED,B0,C1,10,55
3570 DATA F1,D1,C1,E1,C9,3A,23,98,6B
3580 DATA B7,C0,3A,33,98,FE,01,C8,00
3590 DATA 3A,45,98,B7,C0,3A,57,98,CA
3600 DATA B7,20,06,3A,22,98,FE,0B,A0
3610 DATA D0,3A,6B,98,CD,1E,BB,C8,34
3620 DATA 3E,02,32,26,98,32,23,98,86
3630 DATA DD,21,32,98,CD,CE,A6,2A,12
3640 DATA 43,98,2C,22,24,98,CD,4E,23
3650 DATA AA,C9,14,10,25,0F,15,04,D2
3660 DATA 10,11,04,18,04,10,25,04,91
3670 DATA 18,2A,3E,98,ED,5B,89,93,16
3680 DATA 7D,93,7C,9A,38,52,DD,21,13
3690 DATA 7F,93,11,0C,00,06,0A,7D,D8
3700 DATA DD,96,0A,7C,DD,9E,0B,38,B9
3710 DATA 04,DD,19,10,F2,DD,E5,E1,21
3720 DATA B7,ED,52,E5,11,7F,93,3E,05
3730 DATA 0A,90,87,87,47,87,80,28,D6
3740 DATA 08,4F,06,00,21,8B,93,ED,C6
3750 DATA B0,E1,06,06,36,80,23,10,DB
3760 DATA FB,3A,4A,98,C6,30,77,23,D0
3770 DATA ED,5B,20,98,73,23,72,23,7E
3780 DATA 23,ED,4B,3E,98,71,23,70,C9
3790 DATA 01,00,00,CD,38,BC,11,F7,D1
3800 DATA 93,01,A3,00,CD,AE,99,CD,26
```

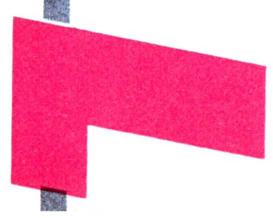
```
4640 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,32
4650 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,3C
4660 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,46
4670 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,50
4680 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,5A
4690 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,64
4700 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,6E
4710 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,78
4720 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,82
4730 DATA 00,00,00,00,00,00,01,01,9B
4740 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,BA
4750 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,C4
4760 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,CE
4770 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,D8
4780 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,E2
4790 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,EC
4800 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,F6
4810 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,00
4820 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,0A
4830 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,15
4840 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,1F
4850 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,29
4860 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,33
4870 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,3D
4880 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,47
4890 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,51
4900 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,5B
4910 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,65
4920 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,6F
4930 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,79
4940 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,83
4950 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,8D
4960 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,97
4970 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,A1
4980 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,AB
4990 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,B5
5000 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,BF
5010 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,C9
5020 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,D3
5030 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,DD
5040 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,E7
5050 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,F1
5060 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,FB
5070 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,05
5080 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,0F
5090 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,1A
5100 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,24
5110 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,2E
5120 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,38
5130 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,42
5140 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,4C
5150 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,56
5160 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,60
5170 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,6A
5180 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,74
5190 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,7E
5200 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,88
5210 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,92
5220 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,9C
5230 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,A6
5240 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,B0
5250 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,BA
5260 DATA 08,08,01,08,01,01,08,08,5F
5270 DATA 01,01,08,01,01,01,01,01,E3
5280 DATA 08,01,01,01,01,01,01,01,DF
5290 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,E2
5300 DATA 01,01,01,01,01,01,01,03,FC
5310 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,3F
5320 DATA 03,03,03,03,03,01,03,03,3D
5330 DATA 03,03,03,03,03,03,01,01,35
5340 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,15
5350 DATA 01,01,01,01,01,01,03,03,3D
5360 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,71
5370 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,7B
5380 DATA 03,03,03,03,03,03,08,01,98
5390 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,47
5400 DATA 01,01,01,08,08,03,03,03,BA
5410 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,A3
5420 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,AD
5430 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,B7
5440 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,C1
5450 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,CB
5460 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,D5
```

```
5470 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,DF
5480 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,E9
5490 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,F3
5500 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,FD
5510 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,07
5520 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,11
5530 DATA 03,03,03,03,03,03,00,00,EE
5540 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,B9
5550 DATA 00,00,00,0F,10,25,0F,15,41
5560 DATA 04,10,11,04,18,04,10,25,5F
5570 DATA 04,18,00,00,00,00,00,00,0B
5580 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,E1
5590 DATA 01,00,00,00,00,00,00,00,EC
5600 DATA 64,00,00,00,00,00,09,00,99
5610 DATA 00,00,00,00,00,00,01,01,0E
5620 DATA 00,00,00,00,3F,47,07,06,53
5630 DATA 2F,0F,21,00,00,CD,05,BC,A0
5640 DATA 21,02,C0,11,00,C0,DD,21,68
5650 DATA 1F,99,DD,36,00,00,DD,CB,5C
5660 DATA 01,86,E5,D5,3A,44,98,DD,20
5670 DATA BE,00,CC,EB,A7,06,08,C5,E1
5680 DATA E5,D5,01,4E,00,ED,B0,01,84
5690 DATA 00,08,E1,09,EB,E1,09,C1,5E
5700 DATA 10,ED,3A,44,98,DD,BE,00,6B
5710 DATA CC,75,A8,01,50,00,E1,09,20
5720 DATA EB,E1,09,DD,34,00,3E,10,E9
5730 DATA DD,BE,00,20,C5,21,C7,95,1A
5740 DATA 06,10,11,28,00,36,FF,19,8A
5750 DATA 10,FB,2A,4F,98,23,22,4F,87
5760 DATA 98,CD,22,99,CD,8F,A0,CD,CC
5770 DATA 1F,A4,21,27,00,E5,CD,6D,78
5780 DATA 99,1A,3C,20,08,E1,E5,0E,DA
5790 DATA 01,AF,CD,84,99,E1,24,7C,BC
5800 DATA FE,10,20,E9,00,00,00,E5
5810 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,C8
5820 DATA 00,00,00,3A,E1,A9,B7,C8,6B
5830 DATA 3D,32,E1,A9,C9,CD,9D,A4,02
5840 DATA CD,08,A5,CD,D4,A5,CD,F8,5F
5850 DATA A6,CD,1B,A7,C9,00,00,01,1B
5860 DATA 2A,58,98,54,5D,29,29,29,24
5870 DATA 29,E5,29,E3,B7,ED,52,C1,7D
5880 DATA 09,29,29,29,19,29,29,19,E7
5890 DATA 11,29,00,19,22,58,98,C9,17
5900 DATA F5,7C,87,4F,87,87,81,45,6D
5910 DATA E5,6F,AF,67,29,29,29,78,47
5920 DATA 87,85,4F,7C,CE,00,F6,C0,7A
5930 DATA 47,E1,F1,C9,E5,6F,26,00,6E
5940 DATA 29,29,29,29,11,B9,99,19,92
5950 DATA EB,E1,C9,E5,7C,5D,87,57,07
5960 DATA 87,87,82,6F,26,00,16,00,94
5970 DATA 29,29,19,11,A0,95,19,EB,28
5980 DATA E1,C9,47,CD,6D,99,1A,B7,26
5990 DATA C8,79,12,78,CD,42,99,CD,85
6000 DATA 5E,99,CD,98,99,C9,69,60,84
10 l=1000
20 OPENOUT"rien"
30 MEMORY &8000
40 CLOSEOUT
50 FOR i=&8606+4000 TO &8606+8310 STEP 8
60 c=1
70 FOR j=1 TO 8:READ a$:a=VAL("&"+a$)
80 POKE i+j-1,a
90 c=c+a*j
100 NEXT
110 c$=HEX$(c,4)
120 c=VAL("&"+LEFT$(c$,2))+VAL("&"+RIGHT
$(c$,2))
130 c=VAL("&"+RIGHT$(HEX$(c),2))
140 READ s$:IF VAL("&"+s$)<>c THEN PRINT
" Erreur en ligne";l:KEY 139,"edit"+STR$
(l)+CHR$(13):PRINT" Appuyez sur le petit
 enter SVP":END
150 PRINT" La ligne";l;"est OK !";CHR$(1
3);
160 l=l+10
170 NEXT
180 CLOSEOUT
190 SAVE"har2",b,&8606+4000,4310
200 END
1000 DATA 5E,99,CD,98,99,C9,69,60,E8
1010 DATA 06,08,FD,60,01,FF,07,1A,8E
1020 DATA 77,13,23,1A,77,13,09,FD,66
1030 DATA 25,20,F4,C9,1A,13,CD,5A,DD
```

```
1780 DATA 01,00,00,00,00,00,00,03,14
1790 DATA 03,0F,07,0F,0F,0F,0F,0F,FE
1800 DATA 0C,07,0E,00,0E,00,00,04,B9
1810 DATA 04,00,09,01,0C,03,09,07,01
1820 DATA 02,06,01,04,00,08,04,08,D0
1830 DATA 00,0E,00,07,08,07,0B,07,3D
1840 DATA 0F,03,0F,03,02,00,00,00,8F
1850 DATA 00,00,00,02,00,00,00,00,49
1860 DATA 08,00,04,00,00,00,00,00,5F
1870 DATA 00,00,00,00,08,00,00,00,7D
1880 DATA 08,00,08,00,00,00,00,00,7F
1890 DATA 04,00,04,00,04,00,08,01,CD
1900 DATA 08,0E,0C,00,0A,00,09,02,3D
1910 DATA 01,00,02,08,04,04,02,F3
1920 DATA 0B,03,02,02,00,07,00,00,D0
1930 DATA 00,08,00,04,04,02,08,01,12
1940 DATA 00,03,08,07,0C,01,0C,00,6C
1950 DATA 00,02,00,01,08,00,07,00,06
1960 DATA 03,01,0F,00,00,00,0F,00,4B
1970 DATA 00,00,00,00,00,0C,00,0E,72
1980 DATA 00,0F,08,00,00,0F,00,00,54
1990 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,CD
2000 DATA 00,02,00,03,00,01,00,00,ED
2010 DATA 00,00,0E,01,0C,03,0A,07,DC
2020 DATA 02,06,02,05,0E,00,01,01,69
2030 DATA 08,03,0E,0F,0F,08,01,04,0D
2040 DATA 02,03,04,00,08,00,08,00,74
2050 DATA 00,07,00,03,08,05,0C,04,DE
2060 DATA 0E,04,06,07,0A,08,00,01,C2
2070 DATA 00,03,02,07,04,03,02,01,82
2080 DATA 03,00,0B,00,0A,02,04,04,C6
2090 DATA 05,04,01,02,03,03,03,03,98
2100 DATA 02,0A,06,07,0A,0B,05,00,18
2110 DATA 00,04,00,02,00,01,00,00,5C
2120 DATA 08,00,04,00,03,00,02,00,81
2130 DATA 02,00,03,00,04,00,08,01,B9
2140 DATA 00,02,00,04,00,00,00,00,78
2150 DATA 00,00,00,00,00,00,01,0F,ED
2160 DATA 0E,00,01,00,00,00,00,00,89
2170 DATA 00,00,00,00,00,08,00,07,EA
2180 DATA 0F,08,00,00,00,00,00,00,AB
2190 DATA 00,01,00,00,04,01,00,00,B2
2200 DATA 08,02,00,00,00,00,00,00,AC
2210 DATA 00,00,00,00,00,00,08,00,E2
2220 DATA 01,00,0C,00,00,00,04,00,F5
2230 DATA 00,00,00,00,00,00,00,01,C6
2240 DATA 0F,03,0F,07,0F,0F,0F,00,36
2250 DATA 00,00,00,00,00,00,00,0F,4B
2260 DATA 08,0F,0C,0F,0E,0F,0F,00,6D
2270 DATA 00,00,00,00,00,00,00,0F,5F
2280 DATA 0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,00,96
2290 DATA 00,00,00,00,00,00,00,01,02
2300 DATA 08,03,0C,07,0E,0F,0F,0F,D5
2310 DATA 0F,09,09,09,09,0F,0F,0F,D8
2320 DATA 0F,03,09,03,09,03,0F,0F,76
2330 DATA 0F,09,09,09,09,0F,0F,0F,EC
2340 DATA 0F,09,09,09,09,0F,0F,0F,F6
2350 DATA 0F,09,09,09,09,0F,0F,0F,00
2360 DATA 0F,09,09,09,09,09,0F,00,6E
2370 DATA 00,00,00,00,00,02,00,02,67
2380 DATA 00,0E,07,0F,0F,04,02,00,34
2390 DATA 00,00,0E,03,0E,0F,0E,07,D0
2400 DATA 0C,03,08,01,00,00,00,00,97
2410 DATA 08,01,08,03,0C,07,0C,03,74
2420 DATA 0E,01,0E,00,0E,00,00,00,FD
2430 DATA 00,00,00,00,0F,03,0F,07,86
2440 DATA 0F,03,0F,00,03,00,00,00,E2
2450 DATA 07,00,07,07,07,05,07,0F,BE
2460 DATA 07,0F,07,0F,0F,06,00,0F,03
2470 DATA 0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,CD
2480 DATA 0F,0F,0F,0F,0F,00,0C,00,EF
2490 DATA 00,0F,0F,0F,0F,00,08,08,0F
2500 DATA 08,04,09,02,0A,01,0C,00,8D
2510 DATA 00,0F,0F,0F,0F,07,00,0A,25
2520 DATA 08,02,04,02,02,02,01,00,1F
2530 DATA 00,0F,0F,0F,0F,00,07,00,EF
2540 DATA 0A,01,02,02,02,04,02,00,40
2550 DATA 00,04,0F,06,07,07,0F,03,1C
2560 DATA 07,02,07,00,0E,00,00,00,70
2570 DATA 00,00,00,0F,08,0F,0E,0C,95
2580 DATA 00,08,00,00,00,00,00,00,2E
2590 DATA 00,77,00,33,FF,11,00,00,4A
2600 DATA 22,77,FF,00,FF,33,FF,00,76
```

```
3440 DATA 99,C9,3D,C2,06,A2,3A,59,BD
3450 DATA 98,1F,1F,E6,03,32,60,98,FA
3460 DATA 20,23,3A,5D,98,67,ED,5F,FF
3470 DATA E6,03,C6,20,2E,27,E5,0E,E8
3480 DATA 03,CD,84,99,E1,3E,0F,94,25
3490 DATA 47,24,11,28,A2,0E,03,CD,17
3500 DATA 7D,A0,C3,E3,A1,3D,20,17,84
3510 DATA ED,5F,1F,E6,03,C6,1C,2A,37
3520 DATA 5C,98,6F,7C,FE,0E,28,CA,5A
3530 DATA 3C,32,5D,98,7D,18,CD,3D,81
3540 DATA 20,21,3A,59,98,1F,E6,03,76
3550 DATA C6,18,2A,5C,98,6F,3A,4A,54
3560 DATA 98,57,3E,05,92,C6,07,BC,A8
3570 DATA 7C,28,A7,3D,25,32,5D,98,F1
3580 DATA 7D,18,A9,3A,61,98,E6,01,70
3590 DATA 28,06,AF,32,60,98,18,92,D2
3600 DATA ED,5F,1F,E6,0C,6F,1F,1F,6F
3610 DATA 32,4B,98,85,6F,26,00,11,6B
3620 DATA 14,A2,19,EB,3E,04,32,22,46
3630 DATA 98,2A,5C,98,2E,27,E5,25,E4
3640 DATA 25,01,08,02,CD,7D,A0,ED,57
3650 DATA 53,5E,98,E1,3E,01,C3,4E,BB
3660 DATA A1,3A,60,98,32,61,98,3A,35
3670 DATA 4A,98,2E,00,67,11,2C,01,12
3680 DATA 19,EB,2A,4F,98,ED,52,D8,B0
3690 DATA 3E,05,32,22,98,21,00,00,A1
3700 DATA 22,4F,98,C9,3D,20,2A,ED,BD
3710 DATA 5B,5E,98,3E,03,32,22,98,57
3720 DATA 18,B7,00,2A,00,00,FF,00,C6
3730 DATA 2B,00,00,FF,00,2C,00,00,D4
3740 DATA FF,00,2D,00,2E,FF,01,01,28
3750 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,D8
3760 DATA 01,3D,20,16,3A,5D,98,FE,6A
3770 DATA 0E,C2,6A,A1,CD,44,A1,3E,1D
3780 DATA 06,32,22,98,3E,FF,32,C3,BA
3790 DATA A0,C9,3D,20,2A,2A,4F,98,08
3800 DATA 11,C8,00,ED,52,D2,28,A3,03
3810 DATA ED,5F,1F,1F,E6,07,87,21,E1
3820 DATA 9D,A2,85,6F,30,01,24,5E,12
3830 DATA 23,56,ED,53,62,98,CD,44,2E
3840 DATA A1,3E,07,32,22,98,C9,3D,B7
3850 DATA C2,B6,A3,06,05,21,27,0B,96
3860 DATA 0E,09,ED,5B,62,98,CD,7D,86
3870 DATA A0,3E,03,32,F7,97,ED,53,9D
3880 DATA 62,98,1A,3C,C0,3E,06,32,FE
3890 DATA 22,98,C9,AD,A2,B3,A2,BE,74
3900 DATA A2,C9,A2,E3,A2,FD,A2,08,CC
3910 DATA A3,13,A3,00,00,42,01,01,A6
3920 DATA FF,00,00,46,01,01,00,00,83
3930 DATA 47,01,01,FF,00,3B,40,01,E2
3940 DATA 01,00,3C,3F,01,01,FF,00,31
3950 DATA 00,2A,01,01,00,2A,41,01,A6
3960 DATA 01,3B,40,40,01,01,3D,40,7A
3970 DATA 3F,01,01,3C,40,40,01,01,98
3980 DATA FF,00,3E,40,01,01,3B,40,02
3990 DATA 3F,01,01,3D,40,40,01,01,B0
4000 DATA 3C,40,40,01,01,00,3E,3F,E3
4010 DATA 01,01,FF,00,00,2D,01,01,DA
4020 DATA 00,00,2E,01,01,FF,40,40,1B
4030 DATA 40,01,01,40,40,3F,01,01,DF
4040 DATA FF,00,2B,40,01,01,00,3B,3F
4050 DATA 3F,01,01,00,3C,40,01,01,E3
4060 DATA 00,2C,40,01,01,FF,21,27,2F
4070 DATA 0E,0E,03,11,28,A2,06,02,40
4080 DATA CD,7D,A0,3E,08,32,22,98,AC
4090 DATA 21,12,A4,22,4D,98,3E,03,A7
4100 DATA 01,01,01,CD,32,BC,C9,3D,27
4110 DATA 20,1D,CD,AD,A0,11,FA,00,FE
4120 DATA ED,52,D8,3A,57,98,B7,3E,6E
4130 DATA 0B,28,02,3E,0E,32,22,98,B3
4140 DATA 21,8E,A3,22,4D,98,C9,3D,72
4150 DATA 20,0F,CD,AD,A0,CD,CA,A0,2B
4160 DATA 1A,3C,C0,3E,0C,32,22,98,3B
4170 DATA C9,3D,C2,AD,A0,CD,AD,A0,58
4180 DATA 11,0E,01,ED,52,D8,3E,0D,18
4190 DATA 32,22,98,C9,00,00,0B,00,23
4200 DATA 00,02,00,00,02,00,00,02,96
4210 DATA 00,00,02,00,0D,02,10,0E,B6
4220 DATA 02,11,0F,02,00,00,02,00,F3
4230 DATA 09,02,00,0A,02,00,00,02,E5
4240 DATA 00,00,0C,FF,3D,20,26,CD,31
4250 DATA AD,A0,ED,5B,4D,98,1A,13,36
4260 DATA ED,53,4D,98,FE,FF,28,09,EF
```

```
1040 DATA BB,0B,78,B1,20,F6,C9,00,04
1050 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,1E
1060 DATA 00,00,00,00,00,00,00,F0,AF
1070 DATA F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,13
1080 DATA F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,0F,0E
1090 DATA 0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,64
1100 DATA 0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,FF,F5
1110 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,5A
1120 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,AA,B9
1130 DATA DD,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,4C
1140 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,77,34
1150 DATA 99,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,1B
1160 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,33,26
1170 DATA 55,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,EB
1180 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,0F,18
1190 DATA 0F,E1,F0,F0,F0,F0,F0,F0,8C
1200 DATA F0,F0,F0,F0,F0,E1,F0,0F,2D
1210 DATA 0F,E1,F0,F0,F0,E1,F0,C3,DC
1220 DATA 78,E1,F0,F0,F0,E1,F0,00,32
1230 DATA 00,00,00,04,00,06,00,07,3F
1240 DATA 0F,01,0F,02,04,00,08,00,6F
1250 DATA 00,00,00,00,00,03,08,0F,A9
1260 DATA 0E,0D,00,01,00,01,00,00,23
1270 DATA 00,07,0F,07,0F,03,0F,03,31
1280 DATA 0F,01,0F,01,0F,00,0F,0F,74
1290 DATA 0F,0F,0F,0F,0E,0F,0C,0F,13
1300 DATA 08,0F,00,0E,00,0C,00,00,BF
1310 DATA 00,00,00,00,0F,00,0F,00,D7
1320 DATA 0F,0F,0F,0E,0F,0F,0F,03,E6
1330 DATA 0F,03,0F,0F,0F,0F,0F,0F,3D
1340 DATA 0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0D,4F
1350 DATA 00,0F,00,0F,00,0F,00,0F,78
1360 DATA 00,0F,0F,0F,0D,0F,0F,00,E1
1370 DATA 04,00,04,00,04,02,04,01,B3
1380 DATA 04,03,0F,03,0F,03,0F,00,73
1390 DATA 00,00,00,02,00,04,00,02,A3
1400 DATA 00,0F,00,0D,00,0F,00,00,2A
1410 DATA 00,00,00,00,00,00,01,00,8E
1420 DATA 01,00,01,00,01,00,03,00,AF
1430 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,9B
1440 DATA 00,04,00,04,00,0E,00,00,12
1450 DATA 00,01,00,00,08,00,05,00,FC
1460 DATA 03,0F,0F,07,0F,03,0F,00,EA
1470 DATA 02,00,03,01,0F,09,07,09,CD
1480 DATA 0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0E,E3
1490 DATA 00,0E,00,0E,00,0F,0C,0F,53
1500 DATA 0C,0F,0F,0F,0F,0F,0F,00,84
1510 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,EB
1520 DATA 00,0F,0F,0F,0F,0F,0E,00,85
1530 DATA 30,00,F0,10,F0,10,F0,30,70
1540 DATA F0,30,F0,70,F0,F0,F0,00,E0
1550 DATA 30,00,30,30,70,30,F0,70,02
1560 DATA F0,70,F0,F0,F0,F0,F0,00,77
1570 DATA 00,00,10,00,30,00,30,00,9A
1580 DATA 70,00,70,00,F0,70,F0,00,E1
1590 DATA 20,00,30,00,70,00,70,00,32
1600 DATA F0,00,F0,10,F0,70,F0,C0,3E
1610 DATA 00,F0,00,F0,80,F0,80,F0,29
1620 DATA C0,F0,C0,F0,E0,F0,F0,C0,A9
1630 DATA 00,C0,00,E0,C0,F0,C0,F0,9F
1640 DATA E0,F0,E0,F0,F0,F0,F0,00,88
1650 DATA 00,80,00,C0,00,C0,00,E0,07
1660 DATA 00,E0,00,F0,00,F0,E0,40,D5
1670 DATA 00,C0,00,E0,00,E0,00,F0,5E
1680 DATA 00,F0,00,F0,80,F0,E0,A0,8F
1690 DATA A0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,32
1700 DATA F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,E0,0B
1710 DATA 60,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,05
1720 DATA F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,30,9A
1730 DATA D0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,8A
1740 DATA F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,D0,B3
1750 DATA 70,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,3E
1760 DATA F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,00,41
1770 DATA 00,00,01,03,0F,0F,0F,00,0F
```



```
2610 DATA 00,FF,00,FF,FF,88,FF,00,6F
2620 DATA 77,FF,FF,FF,FF,FF,88,00,79
2630 DATA 00,00,CC,77,FF,FF,FF,FF,94
2640 DATA FF,FF,FF,FF,FF,00,FF,00,5A
2650 DATA 00,00,BB,11,FF,00,00,FF,DB
2660 DATA FF,33,77,00,33,00,00,00,3B
2670 DATA 00,CC,FF,FF,FF,FF,FF,FF,11
2680 DATA FF,FF,99,22,00,00,00,33,71
2690 DATA FF,FF,FF,EE,44,FF,00,CC,03
2700 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,96
2710 DATA 00,88,00,FF,00,EE,00,99,17
2720 DATA BB,FF,FF,FF,FF,FF,FF,00,66
2730 DATA 00,00,00,11,FF,FF,CC,FF,92
2740 DATA 00,EE,00,FF,EE,FF,FF,FF,47
2750 DATA FF,FF,EE,33,FF,00,FF,00,62
2760 DATA 33,00,77,77,FF,00,00,FF,4A
2770 DATA 00,00,00,00,00,00,00,FF,DC
2780 DATA CC,FF,00,FF,EE,00,CC,00,F7
2790 DATA 00,00,00,00,33,00,33,00,57
2800 DATA FF,00,11,77,FF,00,00,00,0B
2810 DATA 00,44,FF,DD,FF,FF,FF,FF,04
2820 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,00,0E
2830 DATA 00,CC,11,FF,BB,FF,FF,FF,90
2840 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,66,56
2850 DATA 00,FF,CC,FF,FF,FF,FF,FF,93
2860 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,00,37
2870 DATA 33,77,FF,FF,FF,FF,FF,FF,63
2880 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,4B
2890 DATA FF,FF,FF,FF,88,CC,00,00,CC
2900 DATA 00,FF,88,FF,CC,FF,EE,FF,81
2910 DATA FF,FF,FF,00,FF,33,FF,FF,9C
2920 DATA FF,11,FF,11,FF,00,00,FF,D9
2930 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,7D
2940 DATA FF,FF,FF,DD,99,00,00,FF,FE
2950 DATA 00,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,91
2960 DATA FF,FF,CC,CC,00,00,00,00,35
2970 DATA 00,00,00,CC,00,FF,CC,00,72
2980 DATA 00,00,00,00,00,00,00,08,EF
2990 DATA 03,03,09,03,01,02,09,01,42
3000 DATA 09,03,09,08,03,0F,0F,0E,51
3010 DATA 07,0C,07,0E,07,0E,07,0E,53
3020 DATA 07,0E,07,08,01,0F,0F,0C,59
3030 DATA 03,0B,09,0F,09,0E,03,09,31
3040 DATA 0F,09,09,08,01,0F,0F,0C,71
3050 DATA 03,09,09,0F,09,0E,03,0F,71
3060 DATA 09,09,09,0C,03,0F,0F,0E,A9
3070 DATA 03,0D,03,0B,03,07,03,00,AA
3080 DATA 01,0F,03,0E,01,0F,0F,08,7D
3090 DATA 01,09,0D,09,0F,08,03,0F,85
3100 DATA 0D,09,0D,0C,03,0F,0F,0C,D1
3110 DATA 03,09,0D,09,0F,08,03,09,6B
3120 DATA 09,09,09,0C,03,0F,0F,08,B5
3130 DATA 01,0B,09,0F,09,0F,03,0E,C1
3140 DATA 07,0E,07,0E,07,0F,0F,0C,07
3150 DATA 03,09,09,09,09,0C,03,09,81
3160 DATA 09,09,09,0C,03,0F,0F,0C,FD
3170 DATA 03,09,09,09,09,0C,01,0F,B7
3180 DATA 09,09,09,0C,03,0F,0F,06,E1
3190 DATA 0F,3E,07,C5,E5,CD,8E,99,3D
3200 DATA E1,2C,C1,10,F4,3E,08,CD,31
3210 DATA 8E,99,C9,C5,1A,B7,28,07,EE
3220 DATA D5,E5,CD,84,99,E1,D1,13,5E
3230 DATA 24,C1,10,EF,C9,2A,4F,98,20
3240 DATA 3A,22,98,B7,20,2C,CD,AD,93
3250 DATA A0,11,32,00,ED,52,D8,21,A2
3260 DATA F6,A0,22,4D,98,AF,3C,32,EC
3270 DATA 22,98,C9,E5,21,27,0F,0E,85
3280 DATA 02,ED,5F,E6,03,C6,03,CD,AF
3290 DATA 84,99,E1,3E,50,32,C3,A0,5B
3300 DATA C9,05,3D,20,3C,CD,AD,A0,C1
3310 DATA ED,5B,4D,98,1A,3C,20,15,5F
3320 DATA 3A,22,98,3D,C0,21,24,0D,32
3330 DATA 22,41,98,3E,01,32,40,98,2F
3340 DATA 3C,32,22,98,C9,21,27,0C,AC
3350 DATA 06,03,0E,07,CD,7D,A0,ED,3F
3360 DATA 53,4D,98,C9,00,00,14,00,98
3370 DATA 12,15,00,13,16,00,00,17,E6
3380 DATA FF,3D,20,2E,CD,AD,A0,11,D8
3390 DATA 64,00,ED,52,D8,21,00,00,C5
3400 DATA 22,4F,98,3E,03,32,22,98,C8
3410 DATA 3E,0E,32,5D,98,21,27,0F,11
3420 DATA 0E,03,3E,01,CD,84,99,21,98
3430 DATA 27,0E,0E,03,3E,18,CD,84,79
```

```
4270 DATA 0E,09,21,27,0E,CD,84,99,64
4280 DATA C9,3E,09,32,22,98,21,F6,D0
4290 DATA A0,22,4D,98,C9,3D,C2,49,FF
4300 DATA A3,CD,AD,A0,ED,5B,4D,98,53
4310 DATA 1A,3C,28,0F,21,27,0C,0E,83
4320 DATA 07,06,03,CD,7D,A0,ED,53,97
4330 DATA 4D,98,C9,3E,0A,32,22,98,E2
4340 DATA 3A,40,98,B7,C0,21,24,0D,58
4350 DATA 22,41,98,3C,32,40,98,C9,65
4360 DATA 4A,48,49,4A,48,49,4A,48,64
4370 DATA 49,4A,48,49,FF,3A,5A,98,99
4380 DATA B7,20,31,3A,C3,A0,B7,28,7F
4390 DATA 0E,3D,32,C3,A0,C0,3E,03,D8
4400 DATA 01,1A,1A,CD,32,BC,C9,3A,B9
4410 DATA 58,98,E6,70,C0,3A,59,98,A2
4420 DATA 11,71,A4,CB,5F,20,03,11,A1
4430 DATA 81,A4,ED,53,5B,98,E6,03,05
4440 DATA 32,5A,98,C9,67,2E,27,ED,DC
4450 DATA 5B,5B,98,1A,3C,20,04,32,53
4460 DATA 5A,98,C9,06,03,0E,00,CD,50
4470 DATA 7D,A0,ED,53,5B,98,C9,00,3E
4480 DATA 4D,50,00,4E,51,00,4F,52,0C
4490 DATA 00,53,55,00,54,56,FF,00,ED
4500 DATA 4D,50,00,4E,51,00,4F,52,21
4510 DATA 57,5B,5D,58,03,5E,59,03,05
4520 DATA 5F,5A,5C,60,53,55,00,54,A7
4530 DATA 56,00,FF,3A,45,98,B7,C0,FC
4540 DATA 21,64,98,3A,4B,98,3C,CB,7A
4550 DATA 4F,28,0F,3E,04,77,32,4B,38
4560 DATA 98,3A,5D,98,3D,3D,32,49
4570 DATA 4C,98,7E,B7,3A,22,98,20,E0
4580 DATA 0A,FE,07,C0,3E,0A,32,4C,4B
4590 DATA 98,18,05,FE,03,20,F2,35,F1
4600 DATA 3A,59,98,07,07,07,07,E6,92
4610 DATA 0F,67,3A,4C,98,BC,D8,2E,98
4620 DATA 20,CD,6D,99,1A,3D,C0,06,EF
4630 DATA 39,ED,5F,CB,47,28,01,04,06
4640 DATA 78,0E,0A,CD,84,99,21,FF,34
4650 DATA A4,CD,AA,BC,C9,81,01,00,70
4660 DATA 00,00,14,0F,0A,00,3A,40,8A
4670 DATA 98,B7,C8,3D,20,0E,CD,35,E6
4680 DATA A5,0E,0B,CD,84,99,3E,02,68
4690 DATA 32,40,98,C9,CD,2A,A5,CD,FF
4700 DATA 35,A5,0E,0B,CD,84,99,C9,E6
4710 DATA 2A,41,98,2D,AF,0E,01,CD,DB
4720 DATA 84,99,C9,2A,41,98,2D,28,97
4730 DATA 4C,2D,28,49,06,00,3A,45,B0
4740 DATA 98,B7,20,22,ED,5B,43,98,EC
4750 DATA 7D,93,06,37,38,18,FE,05,FE
4760 DATA 38,14,7A,BC,28,06,38,03,FB
4770 DATA 24,18,01,25,BC,28,07,38,34
4780 DATA 03,05,18,02,06,35,22,41,72
4790 DATA 98,D5,CD,6D,99,1A,D1,4F,FF
4800 DATA 3E,37,B8,20,16,79,FE,0C,CA
4810 DATA 20,11,CD,EB,A7,3E,01,32,8C
4820 DATA 45,98,CD,1C,AA,AF,32,40,0B
4830 DATA 98,E1,C9,79,FE,01,28,14,4B
4840 DATA B7,28,11,FE,0A,28,0D,FE,A8
4850 DATA 05,28,0C,FE,06,28,0E,CD,5A
4860 DATA B5,A5,18,E1,78,B7,C9,AF,8A
4870 DATA 32,23,98,18,F7,AF,32,56,C3
4880 DATA 98,18,F1,E5,3E,34,0E,0A,7C
4890 DATA CD,84,99,E1,25,CD,6D,99,AF
4900 DATA 1A,3D,C0,3E,33,0E,0A,CD,0F
4910 DATA 84,99,C9,0E,01,AF,CD,84,76
4920 DATA 99,C9,3A,46,98,B7,20,3E,5C
4930 DATA 3A,22,98,FE,02,D8,FE,08,F1
4940 DATA D0,3A,40,98,B7,C0,3A,45,A4
4950 DATA 98,B7,C0,2A,43,98,3A,4A,2A
4960 DATA 98,4F,3E,0B,91,4F,7C,B9,7A
4970 DATA D0,ED,5F,E6,0F,C0,3A,58,0D
4980 DATA 98,E6,03,67,2E,26,22,47,89
4990 DATA 98,3E,24,0E,0D,CD,BF,A6,D2
5000 DATA 3E,01,32,46,98,C9,3D,20,EE
5010 DATA 50,2A,47,98,2D,22,47,98,E8
5020 DATA ED,5B,43,98,7D,93,FE,0A,B2
5030 DATA 30,16,3E,02,32,46,98,3A,77
5040 DATA 40,98,B7,C0,3C,32,40,98,40
5050 DATA 2D,22,41,98,CD,4E,AA,C9,39
5060 DATA 7C,BA,C8,38,03,25,18,01,A3
5070 DATA 24,CD,6D,99,1A,13,B7,28,8C
5080 DATA 02,3D,C0,1A,B7,28,02,3D,92
5090 DATA C0,E5,CD,AC,A6,E1,22,47,54
```

E.S.A.T. SOFTWARE



NUMERO 1 DE L'UTILITAIRE

SILIPACK
Silipack reunit sur une disquette deux programmes complémentaires, Silipack et Silitone.Le premier est une boite à rythmes programmable gérée par le clavier ou un joystick.silitone,synthétiseur sur cinq octaves,recupère les rythmes,autorisant ainsitoutes les compositions musicales désirées

375.00 F TTC

BOURSE 2000
BOURSE 2000 est un formidable outil d'aide à la décision et l'on l'on ne peut que féliciter son équipe de concepteurs composée de spécialistes du marché boursier et deprogrammeurs qui ont su réaliser pour un sujet apparemment austère un logiciel à la fois puissant et convivial.

PC 1200.00 F TTC
CPC 450.00 F TTC
PCW 850.00 F TTC

IMPRESSION
Programmer une imprimante,c'est long et fastidieux!IMPRESSION propose plus de 65 commandes RSX pré-programmées permettant des options inédites pour votre imprimante.Parmi celles-ci:recopie d'écran de différentes tailles,différentes couleurs,mais aussi par un mode de fenêtre.

240.00 F TTC

ESAT est bientot sur ATARI !

Si vous avez créé sur PC ou CPC, n'attendez plus! Contactez nous vite.

ZENITH II — NOUVEAU
La capacité d'une disquette est de 170 Ko.ZENITH II compacte les pages de présentation ainsi que les programmes (basic ou binaire)en un minimum de place.Tous les programmes sont auto-exécutables.

290.00 F TTC

INTERPRETE II — NOUVEAU!
Bon nombre de logiciels sont en langues étrangères.L'INTERPRETE (version 88)propose,par des échanges en fenêtre,d'incorporer les traductions sur la disquette originale.

290.00 F TTC

PROGENE 3 (POUR PC)
PROGENE 3 est un générateur d'applications sur les bases de données, qui vous permettra ainsi de créer le "sur mesure" que vous êtes en droit d'obtenir.Des utilitaires sont mis à votre disposition afin que vous puissiez générer vos applications avec la plus grande souplesse.

NOUVEAU!

1400.00 F TTC

ADES — NOUVEAU
Un nouvel Assembleur-Désassembleur Moniteur sur 6128.Ultra performant! Et,au dos de la disquette: DEBUGG :le debuggueur des futés de l'informatique.Un suivi pas à pas de chacun des registres.L'utilitaire à ne pas manquer!Qui dit mieux?!

280.00 F TTC

GRAPHEUR



Tous vos résultats sous forme graphique:histogrammes(3D), camenberts,codes barre,etc... Une visualisation immédiate de vos résultats chiffrés!

350.00 F TTC

MATH_UTIL — NOUVEAU!
Vos équations résolues!Vos représentations graphiques de fonctions,vos formules de révision de la 3° à la 1°S. Et tout un tas d'utilitaires. MATH-UTIL:l'utilitaire en mathematiques.

280.00 F TTC

ECHOSOFT
Ce programme permet la mise en mémoire et la reproduction sans interface de toute source sonore appliquée à l'entrée magnétophone

395 F TTC

PSYCHO_TEST
Pour tester votre Q.I. par la méthode des tests de recrutement

135.00 F TTC

VOS LOGICIELS DE SAUVEGARDE !

*** TRANSLOCK II PLUS** Nouvelle version
Une version encore plus performante Compatible 464.664.6128.Echange contre disque original TRANSLOCK II:seulement 95F
275 F TTC

*** TAPE LEADER**
Sauvegarde universelle de vos cassettes.Un moyen sûr de protéger vos bandes magnétiques.Existe en version cassette uniquement.
175 F TTC

*** MEPHISTO**
Un moyen infaillible pour transférer vos cassettes sur disquettes.Transfère même les fichiers sans en-tête automatiquement.
205 F TTC

*** HERCULE II** Nouvelle version 5.5
Pour sauvegarder les dernières nouveautés. Echange contre disque original HERCULE II: frais de port uniquement. **395 F TTC**

Tous nos produits sont disponibles dans toutes les



ainsi que chez les meilleurs revendeurs

COMPILATION !
CES QUATRE PRODUITS EN UNE SEULE COMPILATION
700 FRANCS LA COMPILATION AU LIEU DE 1100 LES 4

CATALOGUE COMPLET ET DETAILLE DE TOUS LES PRODUITS: 36.15 C4 PUIS ESAT

BON DE COMMANDE A CPC6

à retourner à : **ESAT SOFTWARE**
55.57 Rue du Tondu
33000 Bordeaux
tel: 56.96.35.23

NOM : ____________
PRENOM : ____________
ADRESSE: ____________
____

Désignation et quantité du ou des articles désirés
____
____
____
____

Frais de port 25 francs
Contre remboursement 25 francs

SINED, C'EST LE PIED !!!...

```
5100 DATA 98,3E,24,0E,0D,CD,BF,A6,41
5110 DATA C9,3D,20,1B,2A,47,98,2D,2F
5120 DATA 28,10,22,47,98,CB,45,C8,CC
5130 DATA 25,24,28,03,25,18,CA,CD,54
5140 DATA AC,A6,AF,32,46,98,C9,3D,5B
5150 DATA 20,14,3E,04,32,46,98,2A,63
5160 DATA 47,98,2D,22,47,98,3E,26,A1
5170 DATA 0E,0A,CD,BF,A6,C9,2A,47,2E
5180 DATA 98,2D,CD,AF,A6,AF,32,46,5C
5190 DATA 98,C9,2A,47,98,0E,01,AF,F5
5200 DATA E5,CD,84,99,E1,AF,0E,01,CB
5210 DATA 2C,CD,84,99,C9,E5,F5,C5,66
5220 DATA CD,84,99,C1,F1,E1,2C,3C,3F
5230 DATA CD,84,99,C9,DD,35,00,C0,E7
5240 DATA DD,7E,03,DD,77,00,DD,35,F7
5250 DATA 01,20,04,DD,34,01,C9,DD,D9
5260 DATA 6E,02,DD,66,04,3E,07,E5,30
5270 DATA CD,8E,99,3E,08,E1,2D,DD,F9
5280 DATA 75,02,CD,8E,99,C9,CD,0D,95
5290 DATA BD,ED,5B,27,98,B7,22,27,78
5300 DATA 98,ED,52,44,7C,B7,20,05,0A
5310 DATA ED,53,27,98,C9,DD,21,2D,B4
5320 DATA 98,C5,CD,CE,A6,C1,10,F9,B1
5330 DATA C9,3A,57,98,B7,20,0D,3A,11
5340 DATA 22,98,FE,0B,38,06,3E,FF,5E
5350 DATA 1E,FF,18,25,3A,45,98,B7,A2
5360 DATA 20,22,3A,29,98,FE,02,30,41
5370 DATA 1B,3A,66,98,1E,00,CD,1E,5C
5380 DATA BB,28,01,1C,3A,67,98,CD,C2
5390 DATA 1E,BB,28,01,1D,7B,B7,28,F2

5400 DATA 03,CD,B2,A7,3A,4A,98,47,C9
5410 DATA 3E,05,90,0F,0F,0F,3C,47,F2
5420 DATA CB,3F,CB,3F,C6,04,4F,3A,E2
5430 DATA 45,98,3C,CB,4F,28,0B,C5,9E
5440 DATA ED,5F,E6,0F,47,4F,CD,38,95
5450 DATA BC,C1,C5,CD,E0,A7,C1,10,47
5460 DATA F9,3A,49,98,47,3E,0F,90,DD
5470 DATA 0F,0F,0F,0F,3C,47,CB,3F,6F
5480 DATA CB,3F,C6,04,4F,3A,45,98,BF
5490 DATA 3C,CB,4F,28,0B,C5,ED,5F,40
5500 DATA E6,0F,4F,47,CD,38,BC,C1,2F
5510 DATA C5,CD,E0,A7,C1,10,F9,C9,8B
5520 DATA 47,3A,49,98,80,3C,20,04,8C
5530 DATA 32,49,98,C9,3D,FE,10,D0,88
5540 DATA 32,49,98,C6,02,6F,26,15,BD
5550 DATA 3E,08,D5,E5,CD,8E,99,E1,C9
5560 DATA D1,2C,CB,7B,20,02,2D,2D,9B
5570 DATA 3E,07,CD,8E,99,C9,01,32,1A
5580 DATA 00,21,00,00,E5,D1,ED,B0,93
5590 DATA C9,DD,CB,01,46,C0,DD,CB,2B
5600 DATA 01,C6,E5,D5,3A,45,98,B7,3A
5610 DATA 20,52,CD,19,BD,2A,43,98,DF
5620 DATA CD,CD,A5,2A,43,98,2C,CD,94
5630 DATA CD,A5,2A,43,98,E5,3A,2E,1F
5640 DATA 98,FE,01,28,1E,3A,29,98,31

5650 DATA FE,02,30,17,3A,68,98,CD,48
5660 DATA 1E,BB,28,03,E1,25,E5,3A,AF
5670 DATA 69,98,CD,1E,BB,E1,28,0C,28
5680 DATA 24,18,09,E1,3A,4F,98,CB,C6
5690 DATA 47,28,01,24,7C,B7,20,01,21
5700 DATA 24,3A,49,98,CB,3F,C6,08,57
5710 DATA 6F,22,43,98,3A,23,98,B7,23
5720 DATA 28,09,2A,24,98,AF,0E,01,3B
5730 DATA CD,84,99,3A,44,98,32,25,76
5740 DATA 98,DD,BE,00,DC,75,A8,D1,4F
5750 DATA E1,C9,82,00,00,28,00,14,1A
5760 DATA 0B,2D,00,21,A1,95,11,A0,A6
5770 DATA 95,01,7F,02,ED,B0,3A,45,4A
5780 DATA 98,B7,20,43,CD,BB,A8,18,C7
5790 DATA 1B,3A,2E,98,3D,C8,3A,49,F9
5800 DATA 98,47,3E,10,90,47,3A,44,18
5810 DATA 98,80,32,71,A8,21,6C,A8,0C
5820 DATA CD,AA,BC,C9,DD,21,1F,99,15
5830 DATA 2A,43,98,CD,6D,99,1A,D5,B0
5840 DATA CD,07,A9,D1,20,11,13,1A,64
5850 DATA CD,07,A9,20,0A,3E,4B,0E,71
5860 DATA 0C,2A,43,98,CD,BF,A6,3A,6B
5870 DATA 23,98,B7,C8,21,26,98,34,FB
5880 DATA 3E,0A,BE,20,05,AF,32,23,CD
5890 DATA 98,C9,7E,2A,43,98,85,6F,6F
5900 DATA 22,24,98,0E,38,E5,2D,CD,B6
5910 DATA 25,A9,20,05,32,23,98,E1,22
5920 DATA C9,E1,E5,2D,AF,0E,01,CD,63
5930 DATA 84,99,E1,0E,38,CD,25,A9,13
5940 DATA C0,32,23,98,C9,B7,C8,3D,E2
5950 DATA C8,FE,09,20,0C,21,51,98,B8
5960 DATA 34,3A,52,98,BE,28,02,AF,97
5970 DATA C9,3E,01,32,45,98,CD,1C,EA
5980 DATA AA,B7,C9,E5,CD,6D,99,1A,1B
5990 DATA B7,28,33,3D,28,30,FE,09,3F
6000 DATA 28,51,FE,0A,28,5D,FE,02,79
6010 DATA 28,49,FE,01,28,45,FE,0C,0E
6020 DATA 28,44,FE,06,28,32,FE,03,68
6030 DATA 28,1F,E1,3A,22,98,FE,05,F9
6040 DATA 3E,23,30,02,3E,0A,CD,E2,F7
6050 DATA A9,CD,B5,A5,AF,C9,E1,79,D8
6060 DATA 0E,06,CD,84,99,3E,01,B7,93
6070 DATA C9,3E,01,32,57,98,AF,E1,04
6080 DATA CD,E2,A9,CD,B5,A5,18,E4,DD
6090 DATA E1,3E,32,CD,E2,A9,CD,B5,C4
6100 DATA A5,18,D9,E1,18,D6,3E,03,23
6110 DATA 32,46,98,3E,4B,CD,E2,A9,44
6120 DATA E1,18,C9,AF,32,40,98,3E,C8
6130 DATA 01,CD,E2,A9,AF,0E,01,E1,CE
6140 DATA CD,84,99,18,B7,FD,21,D5,39
6150 DATA A9,E5,EB,06,60,FD,5E,00,D9
6160 DATA FD,56,01,CB,7A,28,02,E1,77
6170 DATA C9,04,B7,ED,52,30,FA,19,45
6180 DATA FD,23,FD,23,E3,E5,78,FD,18
6190 DATA E5,CD,8E,99,FD,E1,E1,2C,A9
6200 DATA E3,18,D8,10,27,E8,03,64,A0
6210 DATA 00,0A,00,01,00,FF,FF,00,72
6220 DATA E5,2A,20,98,23,22,20,98,83
6230 DATA F5,21,13,AA,DD,E5,CD,AA,39
6240 DATA BC,3E,07,32,E1,A9,DD,E1,12
6250 DATA F1,5F,16,00,2A,3E,98,19,B2
6260 DATA 22,3E,98,11,0A,11,EB,CD,B3
6270 DATA A7,A9,3E,61,CD,8E,99,E1,70
6280 DATA C9,84,02,00,00,00,14,0F,7E
6290 DATA 00,00,DD,E5,21,33,AA,CD,CD
6300 DATA AA,BC,21,3C,AA,CD,AA,BC,E5
6310 DATA 21,45,AA,CD,AA,BC,DD,E1,83
6320 DATA C9,82,00,00,00,00,1F,0C,D1
6330 DATA 00,02,81,03,00,00,00,1F,60
6340 DATA 0F,F5,FF,84,02,00,00,00,F3
6350 DATA 1F,0F,00,00,3A,E1,A9,B7,F3
6360 DATA C0,21,5A,AA,CD,AA,BC,C9,29
6370 DATA 84,04,00,00,00,14,07,00,31
6380 DATA 00,00,00,00,00,00,18,3C,8F
```

SINED ET LES 7 NAINS

Salut les fainéants. Comment allez-vous ? Au lit, j'espère. Je suis sûr de cadrer parfaitement avec cette rubrique : la preuve en est que j'ai réussi à m'endormir devant mon CPC pendant un catalogue ! Voici encore de petits programmes, plus sympa les uns que les autres. Mais ne perdons pas de temps et attaquons l'oreiller avant de nous mettre au travail.

BORDER

C'est un petit programme qui fait défiler des vagues dans le border. C'est sympa avant les vacances, non ? Il suffit de mettre ses lunettes de soleil, de faire ink 0,24, et de bronzer à la lueur de son moniteur scintillant.

```
10 '* BORDER par Robin STEFANETTI *
30 MEMORY &9FFF:FOR I=&A000 TO &A012
40 READ A$:A=VAL("&"+A$):POKE I,A
50 NEXT
60 DATA 06,7F,0E,10,ED,49,0E,40,ED,49,0E
,10,ED,49,0E,54,ED,49,C9
70 '*** Exemple ***
80 FOR i=1 TO 5000:CALL &A000:NEXT:END
```

DECODAGE DES ENCRES

Voilà un petit utilitaire que bon nombre de graphistes vont apprécier à sa juste valeur. Il permet d'être immédiatement informé des valeurs de chacune des encres utilisées par la fonction INK. Sympa, non ?

```
10   Decodage des encres
20 DIM enc(16),cod(32)
30 FOR i=0 TO 31:READ a$:cod(VAL("&"+a$)
)=i:NEXT
40 DATA 14,04,15,1C,18,1D,0C,05
50 DATA 0D,16,06,17,1E,00,1F,0E
60 DATA 07,0F,12,02,13,1A,19,1B
70 DATA 0A,03,0B,01,08,09,10,11
80 a=&B7D5:IF PEEK(6)=128 THEN a=&B1EB
90 MODE 1:LOCATE 1,1:FOR i=0 TO 15:enc(i
)=cod(PEEK(a+i)):PRINT"INK"i","enc(i),:N
EXT
```

HELICE

Hélice au pays des merveilles de l'écran. Eh, venez voir, les gars, mon CPC se prend pour un avion de la guerre 14-18 ! On se croirait à la fête foraine, alors que le CPC se déchaîne et tente sans succès de vaincre les forces de la gravitation. Il est tordu, mon micro.

```
10 ' Helice
20 MODE 0:INK 0,0:BORDER 0:RAD:MOVE 320,
200:FOR i=0 TO 100 STEP 0.1:DRAW i*COS(i
)+320,i*SIN(i)+200,c AND 15:c=c+1:NEXT
30 WHILE INKEY$="":FOR y=1 TO 15:INK y,2
0:CALL &BD19:INK y,0:NEXT:WEND:INK 1,26
```

ABRACADABRANT

Merci à Zap pour cette petite routine qui fait afficher une page de présentation d'une manière excentrique et fabuleuse.

```
10 ' Abracadabrant
20 MODE 2:INK 1,0:INK 0,0:BORDER 0:LOAD"
ecran.bin",&C000
30 b=1:a$="2100C0ED5F77237CB720F80E0A210
0C01100401ABE2813477E3006C632300A1804C63
23803B83801787713237CB720E30DC20D80C9000
0002100C01100400100 40EDB0C9":FOR a=&8000
 TO &8000+67:POKE a,VAL("&"+MID$(a$,a-&8
000+1*b,2)):b=b+1:NEXT:CALL &8036
40 MODE 0
50 ' Mettre les bonnes couleurs ici
60 CALL &8000
```

AGRANDISSEMENT

Petit exercice de style montrant l'art et la manière de transformer de tout petits caractères en immenses lettres, perçant l'écran de leur silhouette imposante.

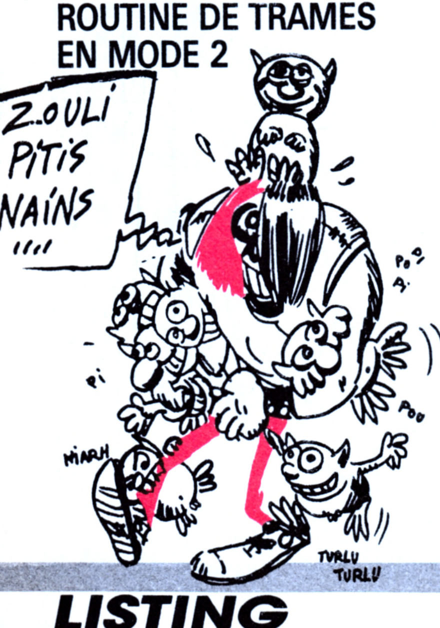
```
10 ' 100% agrandissant
20 MODE 2:INK 0,1:INK 1,24:PAPER 0:PEN 1
:BORDER 0
30 INPUT "TITRE";A$:MODE 2:PEN 1:PRINT A
$:IF LEN(A$)>10 THEN RUN
40 FOR Y=0 TO 14:FOR X=0 TO 80
50 T=TEST(X,400-Y):LOCATE X+1,5+Y:IF T=1
 THEN PRINT CHR$(143):SOUND 1,200,1,15
60 NEXT:NEXT
```

AIRE AND DE

Voici une aire de mémoire qui sera assez facilement utilisable par des programmeurs en assembleur, lors de la recherche d'un nombre RND, c'est-à-dire aléatoire. (Et une baffe pour le chef qui a dit : "J'y vais si je veux.")

```
10 ' Aire and de
20 MODE 1
30 LOCATE 10,10:PRINT PEEK(&B8B4)
40 GOTO 30
```

ROUTINE DE TRAMES EN MODE 2



Voilà une petite routine dont vous me donnerez des nouvelles. Et en parlant de trame, il y en aura bientôt un si le chef n'arrête pas de me casser les pieds avec ses questions idiotes !

Voilà, c'est ainsi que se termine cette année. Un grand merci à tous ceux qui ont participé de près ou de loin à cette rubrique qui nous a tant émerveillés. Rappelez-vous souvent, et toujours d'ailleurs, que ce ne sont pas les plus longs programmes qui sont les meilleurs, car, ainsi que la beauté ne se mange pas en salade, c'est le contenu qui compte, et non le contenant. Je vous attends tous de pied ferme à la rentrée, avec un maximum de nouveautés et de trucs. Foncez et défoulez-vous dans ces pages. Car, aussi bien pour un novice que pour un génie, ce sont les programmes de ce genre qui sont les plus instructifs. A bon programmeur, salut, et bonnes vacances à tous.

Sined le Barbare

```
10 ' Routine de trames en mode 2
20 ' Syntaxe : |TRAME,No Caractere
30 '             |TRAMEOFF
40 ' Plot et draw sont affectes par la r
outine. Le caractere 255 doit avoir sa m
atrice remplie de 255 car il sert a l'an
ulation de la routine.
50 MEMORY &A5FF:CALL &BB4E:SYMBOL AFTER
32:FOR N=&A600 TO &A675:READ A$:POKE N,V
AL("&"+A$):NEXT:CALL &A600
60 SYMBOL 255,255,255,255,255,255,255,25
5,255:|TRAMEOFF
70 DATA 21,E9,BD,36,2E,21,EA,BD,36,A6
80 DATA 01,14,A6,21,2A,A6,CD,D1,BC,C9
90 DATA 1C,A6,C3,5D,A6,C3,61,A6,54,52
100 DATA 41,4D,45,4F,46,C6,54,52,41,4D
110 DATA C5,00,00,00,00,00,E5,D5,11,00
120 DATA C0,ED,52,7C,CB,3F,CB,3F,CB,3F
130 DATA 11,00,00,5F,DD,E5,DD,21,55,A6
140 DATA DD,19,DD,56,00,78,A2,47,DD,E1
150 DATA D1,E1,C3,71,0C,00,00,00,00,00
160 DATA 00,00,00,3E,FF,18,09,FE,01,C0
170 DATA DD,7E,00,FE,20,D8,CD,A5,BB,11
180 DATA 55,A6,01,08,00,ED,B0,C9
190 MODE 2
200 FOR X=0 TO 623 STEP 24
210 |TRAME,X/24+65
220 FOR Z=X TO X+23
230 MOVE 320,0:DRAW Z,399,1
240 NEXT:NEXT
```



AYAHH ! Encore quelques pirates dans la rubrique ce mois-ci ! N'insistez pas, je ne passerai pas les annonces du genre "échange 60 disks contenant 250 jeux, cherche nouveautés, envoyez vos listes à Coré. Hacker" !!! Pourquoi ? Parce que, si un pirate est repéré à cause de nos petites annonces, ma conscience s'en alourdira d'autant. De plus, imaginez un peu votre tête, si, après avoir passé six mois à développer un superjeu, celui-ci ne vous rapportait que 3,50 F et un petit bol de riz... Dur, non ? Enfin je sais, les jeux sont parfois chers... mais le piratage ne fera jamais baisser les prix, bien au contraire. (Vive les Budgets !)

• Cherche Amstradiste sérieux sur CPC 464 K7 en vue d'échange de connaissances Basic et de jeux. Ecrire à M. Hackspiel Olivier, résidence "le Mortaigne", bâtiment E, 13340 Rognac.

• Vends pour CPC 464 logiciels originaux : Mach 3, Nigel Mansel, Barbarian, Asphalt, Space Racer, G. Prix 500, Cauldron II, Combat School, Gryzor, Ikari W., WCLeader., Death Wish 3, Commando, Cybernoïd, Platoon, de 29 à 69 F max. Contactez Vincent au 40 34 35 79 ou 99 52 06 78, 44230 St-Sébastien-sur-Loise.

• URGENT ! Je recherche le jeu Quartet et je vous l'achète à votre prix. Ecrire à Christophe Lavaut, 21, allée Veuve-Lindet-Girard, 93390 Clichy-sous-Bois. Uniquement sur CPC 464, merci...

• HELP ! Cherche AMX Pagemaker ou tout autre utilitaire permettant de créer un journal. Faire offre à Barret Marc, 2, rue de Bruxelles, 67000 Strasbourg. Possède longue liste de bidouilles, solutions, etc. Réponse assurée.

• Cherche correspondants pour acheter ou échanger K7 originaux ou disks (Belgique, si possible). Regulski Michael, 141, rue E.-Solvay, 6508 Carnieres, BELGIQUE.

• Programmeur et scénariste recherche graphiste pour travail sérieux et édition (aventure-arcade) - Rémunération si et seulement si édition. Paul-Emmanuel Laget, 20, rue de Verdun, Lormaye, 28210 Nogent-Le-Roi. Tél : 37 51 93 28.

• Vends CPC 464 monochrome + nbx jeux + 3 manettes + 15 magazines t.b.e., le tout 2 200 F. Demandez Didier au 16 (1) 46 27 29 73.

• Vends originaux sur disks, Gryzor, Space Harrier, Zombi, Bomb Jack II (65 F./jeu) ; la Cité perdue (2 disks), Incantation, le Passager du temps, Fer et Flamme (2 disks), 99 F/jeu ; Calcomat (tableur), 199 F. Achète nouveautés (disks originaux) à bon prix ; les personnes intéressées peuvent m'envoyer leur liste. Pour CPC 464 + DDI. Jean-Marc Fouquet, 2, place Jargeat, 07800 La Voulte/Rhône.

• Echange cassettes : l'album Epyx contre les Géants de l'arcade ou la collection Konami. Barbarian contre Wonder Boy. Bruce Lee + Dambusters + Bounty Bob contre Gauntlet 2 + Arkanoïd 1 ou 2. Envoyez vos réponses à Tony Hannier, 12, rue aux Juifs, 76870 Gaillefontaine.

• Vends CPC 6128 couleur (Qwerty), parfait état, avec une imprimante DMP 2000, un crayon optique DK'Tronics, un scanner Gr. Darts, un synthétiseur vocal Technimusique, un lecteur de cassette, 2ème lecteur disk FD1, 2 amplis stéréo, deux joysticks avec c. doubleur, un adaptateur MP2, etc. Env. 250 logiciels originaux (Dbase II,...), le tout 12 000 F. Collas Fabrice, 43, rue de Chartres 78610 Le Perray-en-Yvelines.

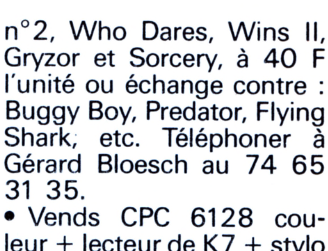
• Vends 6128 mono + Joy Pro Competition + 8 kg de revues informatiques (*Hebdogiciel ; CPC ; Amstrad ; Amstar...*) + 35 disquettes : le tout 2 700 F. Tél. Yannick au 60 79 24 09 (région parisienne). Et ch. emploi pour juin/juillet/août, I am 13 1/2.

• Echange ogiciels originaux sur 6128 (Pink Panther, Discology 5.1 et dernières nouveautés). Echanges sérieux, rapides et durables. Tél. de 12 H à 13 H et à partir de 18 H (Pascal).

• CPC 6128 cherche correspondants pour échanger jeux, utilitaires et éducatifs (4ème, 3ème). Réponse assurée. Envoyer offre à Ciannilli Joseph, 7, rue du 4-Septembre, 57120 Clouange. Tél. : 87 67 69 89.

• Vds 60 disks vierges 3 p 1/2 "R.P.S." DFDD + Poch. + Autocol. 150 F les 10, val. 225. M. Domas, 142, bd de France, 91220 Brétigny/Orge. Tél. : 60 84 40 63.

• Vends jeux K7 CPC 464 : Sky Fox, Ocean All Star Hits



n°2, Who Dares, Wins II, Gryzor et Sorcery, à 40 F l'unité ou échange contre : Buggy Boy, Predator, Flying Shark, etc. Téléphoner à Gérard Bloesch au 74 65 31 35.

• Vends CPC 6128 couleur + lecteur de K7 + stylo optique + nbx logiciels originaux (dont Hurlement, Inside Outing, Quin, l'Ange de cristal,...), 4 500 F t.b.e., tél. : 85 56 38 84, heures de repas. Gilot Pascal, 20, rue Félix-Martin, 71200 Le Creusot.

• Vds clavier 6128 + adapt. péritel MP2 + 50 disks + 2 joysticks + doubleur + 15 K7 de jeux + boîtes de rangement disks + 1 tonne de revues (*Amstrad, Am-Mag, Tilt, CPC, Game, Arcade*) : vendue 3 500 F - Région de Lyon uniquement ou alentours - Le tout, très bon état. Pierre Lancia, 13B, avenue de l'Europe, 69250 Neuville/Saône. Tél. : 78 91 38 70.

• Vends moniteur monochrome excellent état pour tout ordinateur péritel cause achat Amstrad ; vendu 700 F (c'est le MB90 de Thomson). Xavier Renault, BP72, 22500 Paimpol. Tél. : 96 20 46 81.

• Cherche en K7 et originaux the Hobbit et Little Computer People (ensemble ou séparement), pour moins de 50 F chacun. Téléphoner après 19 H au 86 58 01 58 (Eric).

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : .... N° Tél.: ....
Code Postal : .... Ville : ....
....
....
....
....

Envoyez votre courrier à M.S.E Service Petites Annonces 53, Av. Lénine 94250 GENTILLY

INITIATION A L'ASSEMBLEUR

Salut, les aminches. J'espère que vous vous portez tous bien et que votre forme intellectuelle est à son zénith, car nous allons commencer à voir les instructions de notre assembleur. Comme c'est là que tout devient important, il va vous falloir une concentration plus qu'exceptionnelle. Alors, ouvrez grand vos yeux et venez avec moi dans ce monde fabuleux qu'est l'assembleur.

Grrr !!! J'enrage. C'est vrai, quoi ! Qu'est-ce qu'elle lui trouve, au chef, ma Miss X préférée, pour aller s'exhiber légèrement vêtue sur les plages avec une brute comme lui ? Je vous le dis, moi, il faut pas avoir toute sa tête ! Mais je suis sûr que cela n'est qu'un passage et que la somptueuse Miss X reviendra bientôt pleurer au creux de mes bras puissants et musclés. Ah ! je vous jure, les femmes, c'est quelque chose. Mais quelle chose ! Bon, passons, et revenons à nos soucis actuels, c'est-à-dire l'assembleur et ses mnémoniques. Quoique, je casserais bien la figure au chef, d'abord ! Cela me soulagerait un peu... M'enfin.

Les mnémoniques sont de petits mots représentant des codes machine reconnus par le Z80. Il en existe quelques-uns qui peuvent, parfois, représenter plusieurs codes, selon la syntaxe utilisée, mais cela a peu d'importance pour nous car c'est l'assembleur qui gère tout cela. Comme nous l'avons vu, l'assembleur Z80 possède une syntaxe relativement simple, puisqu'il n'utilise que trois colonnes dans un source. La première est prise par une étiquette, la deuxième par le mnémonique, et la troisième par les registres influencés ou par l'adresse nécessaire. Dans le cas où, dans cette troisième colonne, sont utilisées deux valeurs, il est convenu que la seconde influencera la première. Ainsi, LD A,B transfère B dans A. Cela pour dire que tous les exemples qui seront cités ci-après pourront être interprétés aussi à l'envers. Ainsi, si nous montrons qu'il est possible d'écrire LD A,(IX+10), vous pouvez en déduire que LD (IX+10),A fait aussi partie d'une syntaxe comprise et utilisée. Bien, lançons-nous directement dans le vif du sujet, et étudions les instructions de chargement de registre.

WAH LOAD HE !!!

LOAD, mieux connu en assembleur sous sa forme abrégée, LD, permet de faire des chargements de registres ou de mémoire. Il est ainsi possible de modifier le contenu d'un registre de trois manières différentes. La première façon consiste à charger une valeur littérale dans le registre de son choix. La syntaxe est la suivante :

```
LD        A,12
LD        HL,#C000
```

Comme vous le voyez, c'est simple. Dans le premier cas, la valeur 12 est mise dans le registre A, et dans le deuxième HL est subtilement rempli avec 49152 (C000 en hexadécimal). Cela ne pose pas de problème spécial, si ce n'est qu'il faut faire attention à deux choses. D'abord, ne pas remplir un registre huit bits avec une valeur de seize bits. C'est logique non ? (Note pour le chef, qui ne comprend jamais rien : essaye de mettre deux litres d'eau dans une bouteille d'un litre et tu verras !) Ensuite, ne pas négliger, dans l'exemple ci-dessus, le double registre HL, contenant 49152 ; H contiendra #C0 et L, 0. Encore une fois, cela est d'une logique implacable. La deuxième manière de charger un registre est de passer par un second registre. Voici donc un exemple.

```
LD        A,B
LD        HL,SP
```

Il est facile de charger des registres huit bits les uns avec les autres, mais cela n'est pas aussi simple de faire de même avec les registres seize bits. En effet le Z80, étant un microprocesseur 8/16 bits, ne possède qu'un faible jeu d'instructions réservées aux registres doubles. Ainsi, le seul registre capable d'être chargé avec quelques-uns de ses compères est le pointeur de pile SP, qui peut être rempli avec HL, IX, et IY. Dans tous les autres cas, pour passer une valeur contenue dans un registre double vers un autre registre seize bits, il faudra passer par la pile (ex. : PUSH HL et POP DE pour charger DE avec HL) ou passer par les registres simples (LD B,D et LD C,E pour que BC soit égal à DE). La troisième manière de charger un registre est de lire directement son futur contenu dans la mémoire. On utilise pour cela les parenthèses, qui signifient justement "le contenu de". Par exemple :

```
LD        A,(0)
LD        HL,(#C000)
```

Le premier exemple transfère dans A le contenu de l'adresse 0. HL, dans le deuxième exemple, est initialisé avec le contenu de l'adresse #C000. Cette syntaxe exprime l'équivalent de PEEK en Basic. Mais attention, parce qu'un terrible piège survient dans le cas des registres doubles. Imaginons que, dans l'exemple ci-dessus, l'adresse #C000 contienne la valeur #1234. Eh bien l'instruction LD HL,(#C000) placera la valeur #12 non pas dans H mais dans L, H étant alors chargé avec la valeur #34. Tous les registres doubles peuvent être initialisés de cette manière, mais, en ce qui concerne les registres huit bits, seul A peut accéder directement à la mémoire. Il est ainsi impossible d'écrire :

```
LD        B,(TOTO)
```

Deux astuces permettent de contourner ce problème, mis à part la vraie solution : la première est de passer par l'accumulateur (LD A,(TOTO) puis LD B,A), mais on perd alors le contenu de A. La seconde méthode consiste à passer par le registre double BC, en faisant LD BC,(TOTO-1). Pourquoi -1 ? A cause du piège dont nous venons de parler. Si nous faisions LD BC,(TOTO) c'est C qui serait chargé avec le contenu de TOTO et non pas B. Mais cette technique-là n'est pas encore sans faille, car le registre C est aussi influencé. Vous avez pu lire plus haut : la vraie solution. Elle consiste à faire pointer le registre double HL sur l'adresse de la donnée, puis de la charger directement par :

```
LD        B,(HL)
```

Cela permet de remplir n'importe quel registre huit bits avec une valeur de la même taille. Une fois que vous avez bien compris cette astuce, plus rien ne peut entraver vos esprits vifs et hautement imaginatifs. Nous n'avons malheureusement pas encore abordé tous les modes d'adressage de ce fabuleux petit microprocesseur. En effet, un des plus lents mais des plus puissants modes d'adressage du Z80 est l'adressage indexé. Il permet simplement d'accéder à une table, ou à plusieurs, tout en gardant la même routine. Voici la syntaxe de cet adressage :

```
LD        E,(IX+d)
```

Comme vous pouvez vous en apercevoir, tout registre huit bits peut être utilisé pour récupérer une valeur adressée, grâce à un registre d'index (IX ou IY, mais aucun

AS, SANS BLAGUE !!!

autre). C'est sous cette forme qu'il est possible de récupérer, en assembleur, les paramètres envoyés par le Basic. Comme vous avez pu le voir, une donnée est à additionner au registre d'index pour obtenir l'adresse finale. Le terme additionner n'est pas le plus juste, car la valeur suivant le signe + est en fait un déplacement. Cela signifie que IX+0 fait pointer sur IX, IX+1 sur IX+1, mais IX+255 sur IX-1 (255 ou #FF correspond à -1 lorsqu'on l'utilise avec le complément à 2 sous forme de chiffre précédé d'un signe, c'est bien connu). Ainsi, l'aire adressable par ce principe ira de IX-128 à IX+127. Il faut faire attention à ce genre de chose, car j'en connais plus d'un, moi compris, qui se sont fait avoir par cet infâme piège.

POUR FINIR

Dans la même optique, pour rester dans le stockage des données, deux instructions sont souvent employées. Il s'agit de PUSH et de POP, qui font appel à la pile. La pile est une zone de mémoire, gérée par l'intermédiaire de SP (Stack Pointer), où il est possible de faire transiter des registres pour des opérations nécessitant la libération momentanée d'un registre. Un empilage ou un dépilage ne peuvent se faire qu'avec un registre seize bits. Ainsi, il est possible d'empiler tous les registres doubles (HL, BC, DE, IX, IY). Pour empiler l'accumulateur, il faut obligatoirement empiler aussi le registre des drapeaux indicateurs (F). L'instruction d'empilement du registre A sera PUSH AF. Il faut faire très attention à ne pas empiler plus que l'on dépile, ou inversement, vice versa, l'opposé du contraire, sans quoi vous assisterez à de somptueux plantages, le CPC refusant totalement de rendre la main sans débranchement ou arrêt. C'est pour cela et pour bien d'autres raisons qu'il faut toujours sauver son source avant de le lancer. Il n'est pas nécessaire de trop s'étendre sur la pile et son utilité, puisque notre cher Franck a fait un petit cours à ce sujet dans le courrier des lecteurs (et je vous conseille vivement de le lire avec attention).

ECHANGES COMPLETS

Non, non et non. (PAF !!! Aïe). Ca y est, le chef s'est mangé sa baffe. Ah ! ça fait du bien, je vous le dis. C'est normal, il n'avait pas à dire "Peau douce" après mon fabuleux intertitre. Je parlais des échanges entre les registres primaires et les registres secondaires (prim). Ils permettent de sauver tous les registres doubles d'un coup, ou bien l'accumulateur et le registre des drapeaux. Vous pouvez ainsi protéger vos registres sans avoir à faire d'empilement. Les mnémoniques sont les suivantes :

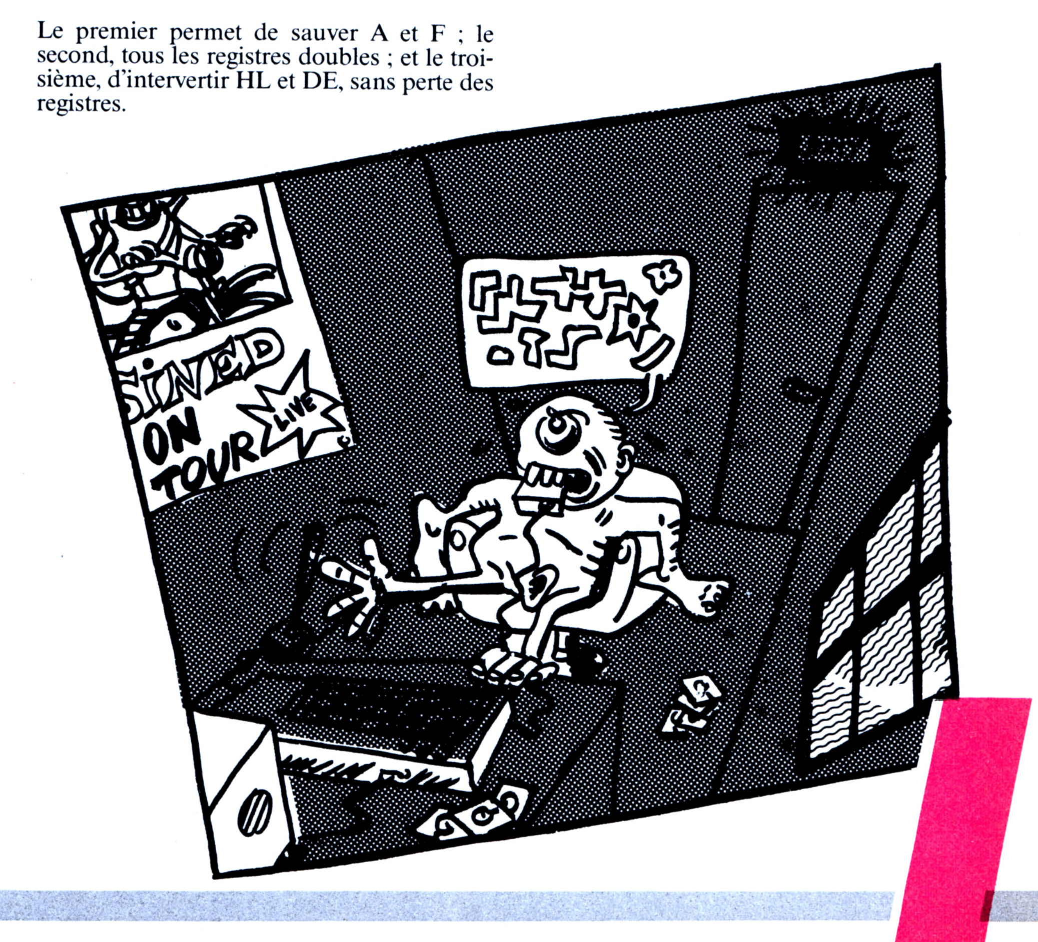
```
EX      AF,AF
EXX
EX      DE,HL
```

Le premier permet de sauver A et F ; le second, tous les registres doubles ; et le troisième, d'intervertir HL et DE, sans perte des registres.

BONNES VACANCES

Mon Dieu, mon cœur est au zénith de son bonheur. Vous ne pouvez pas savoir le bien que cela fait de mettre une praline au chef. Eh bien, je vais vous laisser, en vous souhaitant de passer de bonnes vacances. Nous irons peut-être au bord de la mer, Miss X et moi. Lipfy est en train de faire des séances d'ultra-violets, et cela le rend tout rose. Vous imaginez un peu l'ambiance au journal lorsque l'on voit passer Miss X, colorée comme dans un rêve, et Lipfy, rose comme une écrevisse. Cela provoque un grand silence suivi d'une hilarité non dissimulée, au grand regret de notre Lipfy national. M'enfin. A plus tard, et surtout, bonnes baignades. En espérant que Miss X me reviendra...

Sined le Barbare



A L'HEURE OU BLANCHIT LA CAMPAGNE...

Pas un souffle de brise dans cette fournaise, pas un nuage effiloché dans ce ciel démesurément bleu, pas un seul reflet caillouteux pour troubler la blonde étendue de sable fin. Rien que le léger clapotis de la mer alanguie qui vient lécher les pieds puissants de son Ineffable Douceur et les mollets joliment arrondis de cette ... somptueuse ? ... délicieuse ? ... langoureuse ? ... de cette... incomparable personne qu'est Miss X !!

- Dites-moi, beau militaire, vous ne l'enlevez jamais ?
- Euh... quoi donc, heu... Miss X ?
- Votre casque, Chef, et vos lunettes de soleil bien sûr, délicieuse brute.
- M'appelez pas délicieuse brute, s'il vous plaît. Pour le casque, vous devez confondre avec Crash Garret ; quant aux lunettes, vous voyez bien que je suis en train de lire les rapports de nos Lords et Ladies de l'Aventure .
- Et c'est intéressant, mon grand Chéchef ?
- Euh... m'appelez pas Chéchef, s'il vous plaît. Il y a de tout vous savez.
- J'adore quand vous me racontez des histoires frémissantes, grand fou !
- Euh..., m'appelez pas grand fou ; si un de mes hommes passait... Tenez, en voilà une d'histoire frémissante qui devrait vous satisfaire.
- Tant mieux, parce que j'ai vraiment de gros appétits, mon chou.
- Heu... m'appelez pas mon chou. C'est Paul d'Istres qui s'est défoncé pour craquer Profession Détective, de Ubi. Bon, dans le bureau, quand vous débutez, fouillez partout pour le plaisir, mais n'oubliez pas le manteau, vous y trouverez un larfeuille dedans lequel se niche votre chiche salaire du mois. Le blé est indispensable pour obtenir le renseignement que vous fournira le boud... je veux dire, la jeune fille du bar. De plus, elle vous refilera un ticket de train.
- Intéressant le train, j'adore voyager dans le train, des jours et des jours, et surtout des nuits.
- Là, c'est pour retrouver Jim Pez qu'a été enlevé. Pour grimper dans le train, il faut donner un code ; c'est celui que vous trouverez sur les bonbons de la boulangerie. Mais c'est loin d'être suffisant pour gagner, parce que, quand vous descendez de la micheline, une bande de loubs vous attend et, d'après mes renseignements, vous êtes aussi épais qu'un sandwich SNCF. C'est le clodo que vous aurez rencontré entre-temps qui vous filera le mot de passe en échange d'une bouteille de whisky.
- Vous savez ce que j'aurais donné moi, en échange ?
- Oui... je veux dire non, Miss X
- Ma collection de timbres, bien sûr !
- J'adore votre timbre... les timbres, je veux dire, Miss X. N'empêche que même avec le mot de passe, l'affaire n'est pas réglée. La prochaine étape vous conduit dans une maison maléfique, où vous pourrez lire une étrange inscription, indispensable pour garder la vie sauve face au vampire. N'oubliez

pas, en partant, de prendre le coffre parce qu'après une sombre impasse vous allez tomber en pleine manif. Et que réclame la foule hurlante et déchaînée ? Des joujoux ? Des bijoux ? Des cailloux ? Point du toux ! Des soux, toujours des soux ! Aussi, vous voyez ce qui vous reste à faire, bande de grigoux ! Ces braves messieurs dames, qu'auraient pas étripé une petite vieille plus qu'il ne faut, vous laisseront alors, en compensation, quelques dossiers que vous vous empresserez de faire photocopier. Il ne restera plus qu'à retrouver les voleurs, à leur donner les documents et à retourner dans votre deux pièces placard pourri, en attendant une autre enquête.

- Palpitant. Vous n'auriez pas quelque chose de plus musclé, avec de grands gars blonds, du mystère, la mer, les cocotiers ? Cherchez bien, mon petit canard sucré.

- Heu... m'appelez pas mon petit canard, s'iou plaît. Ca vous intéresse l'histoire d'un marin qui échoue sur une île déserte ?



- J'adore les marins abandonnés, mon chou...

- Euh... m'appelez pas mon chou. Le gars s'appelle Robinson Crusoé, au cas où vous auriez pas saisi, et c'est Christophe Lecuyer qui nous décrit sa cavale. Il y a sept épisodes, qui suivent assez bien l'histoire originelle de Daniel de Foe. Chaque partie comporte une dizaine d'items à choisir pour arriver au bout de l'histoire. Commencez par grimper à l'arbre pour cueillir de la nourriture ; puis, comme dans le bouquin, que je vous conseille, nagez vers le bateau et récupérez de quoi vous lisser la paroi de l'estomac, du plomb pour la chasse et un levier. Construisez un radeau pour pouvoir décharger vos provisions sur la plage ; puis, allez rechercher du tabac, des outils, de la toile et repartez à la nage. Chasse et pêche seront les dernières activités de cette première partie. Choisissez avec soin un terrain bien abrité sur une hauteur, près d'une source, et construisez un rempart autour. Mettez votre poudre à l'abri et n'oubliez pas de trouver de la nourriture et de constituer des réserves. Dans la troisième partie, vous aménagerez votre petit intérieur, puis vous tenterez d'apprendre au perroquet à chasser les rats. La quatrième partie est celle de l'apparition des sauvages sur l'île. Robinson, que vous jouez, commence à sentir le stress et essaye de construire une embarcation pour se tirer. Ca commence à bien faire de se bouffer de la chèvre à tous les repas, et, en plus, c'est plutôt limité comme conversation. Quand, tout à coup, alors qu'il est sur un promontoire, il découvre qu'il n'est point seul.

— Je connais un bon remède à la solitude, vous savez Chef.

— Oh, oui Miss X... J'aime bien quand vous m'appelez Chef, vous savez ? Robin, faut quand même qu'il soit prudent, qu'il cultive davantage, qu'il fortifie ses défenses et qu'il attende la bonne occasion pour sauver Vendredi. Ensuite, faudra jouer les nounous, lui apprendre à parler, à tirer et à... débarrasser la table. Non mais ! faut pas oublier qui c'est qui commande tout de même ! Dans la dernière partie, sanglante, il faudra faire face à une mutinerie ; renseignez-vous sur les véritables coupables, demandez l'avis de Vendredi, soyez inflexible et méfiant, et insistez pour que Vendredi vous accompagne quand vous pourrez, après plus de sept ans d'absence, enfin rentrer chez vous .

— Tout à fait d'accord avec vous, Chef. Il est difficile de trouver du personnel de service qualifié, en qui on puisse avoir confiance.

— J'ai encore un rapport détaillé et très intéressant de Sébastien Lethuillier, de Saint-Aubin-de-Cretôt, qui m'envoie une multifoultitude de renseignements sur Mercenary, l'excellentissime jeu de Novagen, qui a ouvert la voie à Driller. D'ailleurs, Sébastien semble avoir un goût parfait, puisqu'il cite les cinq jeux suivants dans ses préférés: Zombie, le Pacte, Mercenary, Driller, Pirates. Tiens, j'en ferais bien un de mes hommes de c'te p'tit gars.

— Moi aussi !

— Pardon ?!

— Non, rien... continuez...

— Je lis son rapport : achetez le vaisseau. Allez en 9-5. Prenez le cristal, l'approvisionnement, la clé, la grande boîte, les fournitures médicales, l'amplificateur de puissance. Allez ensuite au 81-35. Prenez l'or, la clé. Allez au 3-0 (base des Méchanoïds). Vendez la grande boîte, le cristal, prenez les fournitures chiffrées. Au vaisseau Paylar, en 8-8, descendez au deuxième niveau vendre les fournitures chiffrées, l'or, l'approvisionnement. Descendez encore d'un niveau, vendez les fournitures médicales et récupérez une clé. Ensuite, remontez au premier et partez au 11-13. Là, armez-vous, pour aller refourguer toute la panoplie au 3-00, et récupérez une autre clé. Ensuite, allez au 9-6. Vous trouverez l'émetteur de photons après avoir emprunté le téléporteur numéro 3. Au 9-5, vous trouverez l'anti-grav, une clé et du carburant neutronique. De retour à la base des Méchanoïds, vendez ce carburant, prenez le Méchanoïd, que vous refilerez aux Paylar (8-8) . Pour finir, allez en 9-5, trouvez l'antenne, amenez-la dans le local de transmission, et suivez ensuite les instructions de jeu.

(COURAGE, FUYONS !!!)



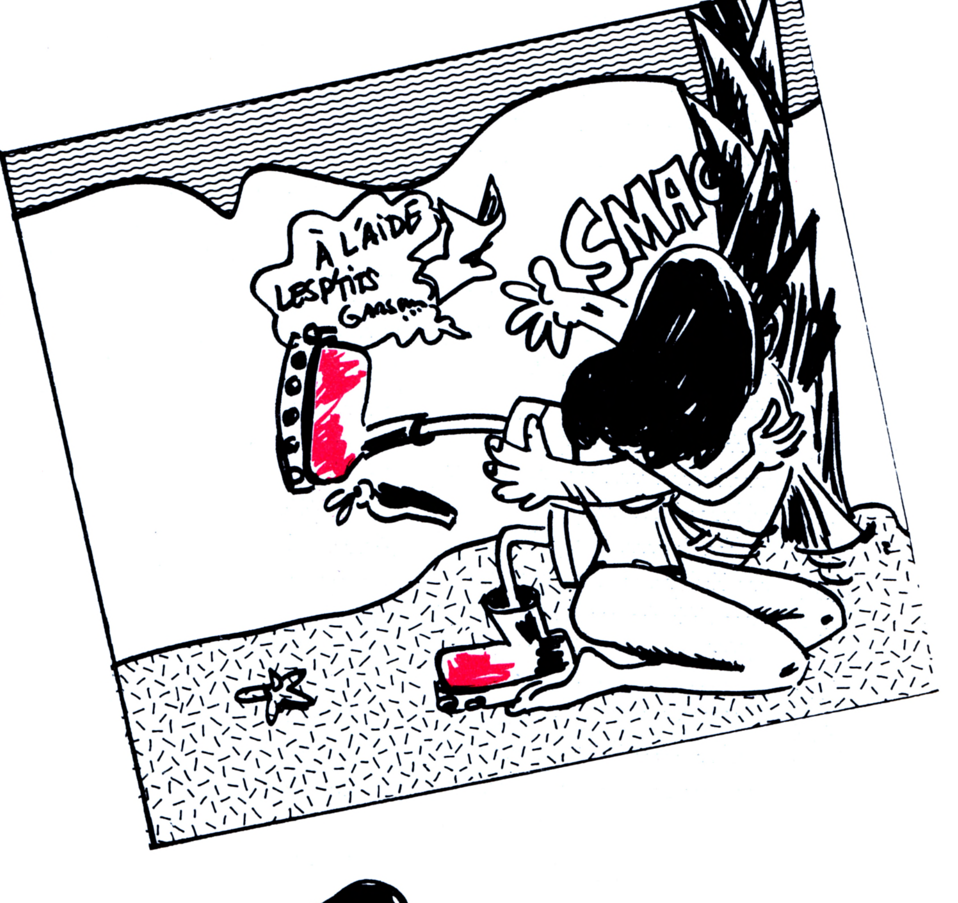


Pour toutes demandes de renseignements, contactez :

S.O.S.I.S. - 187, rue Marcadet - 75018 PARIS - Tél. : 42.52.84.76

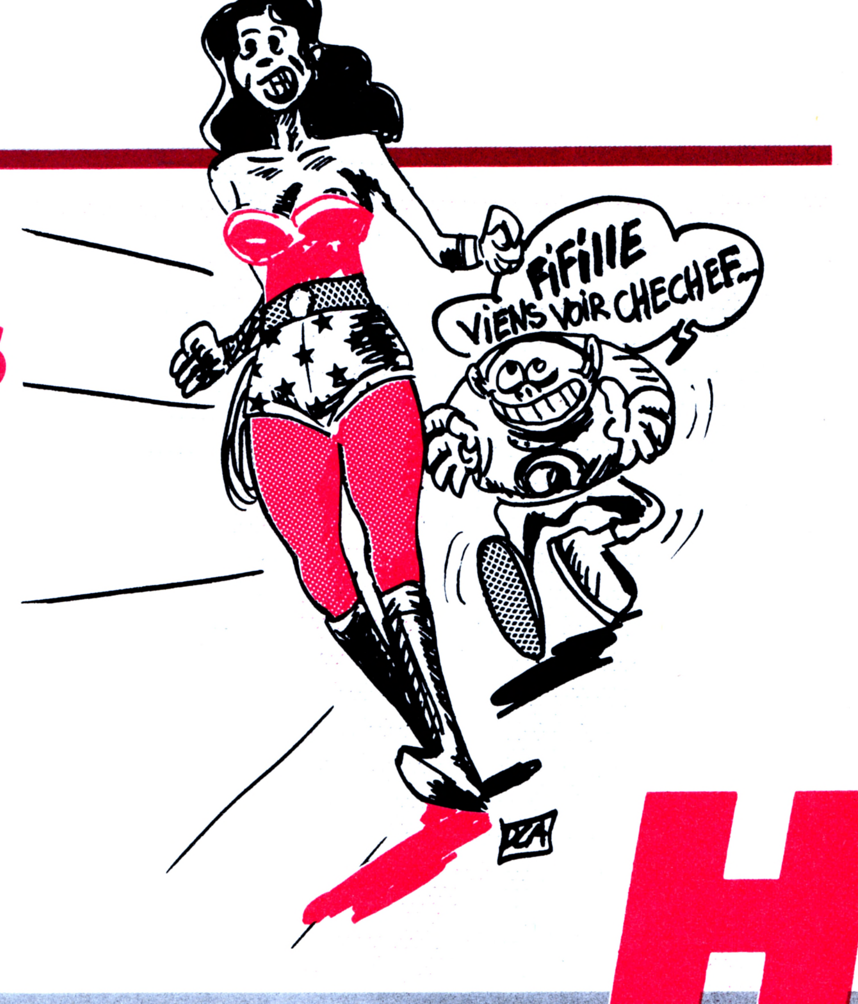
A L'HEURE OU BLANCHIT LA CAMPAGNE

(COURAGE, FUYONS !!!)



— J'espère qu'il n'est pas trop fatigué le soir, après tout ça ! En tout cas, si vous n'y voyez pas d'inconvénient, je vais me plonger un tantinet dans les eaux fraîches.
— Oups ! Miss X, mais vous êtes presque toute... vous n'avez pas... enfin, il vous manque...
— Quoi donc ?
— Le ma-ma-maillot !!!
— Ah, c'est juste. Vous avez entièrement raison. Le bas de mon maillot ne me va pas du tout ! D'ailleurs tenez, je l'enlève...
— Non, c'est pas ce que je voulais di.. Arrrg !! Faites pas ça... Je...
— Qu'est-ce qu'il a ? Il est tout bleu !? Ce serait-y pas un petit malaise ? Bon, me voilà bonne pour une longue séance de bouche-à-bouche. Excusez-moi, je suis obligée de vous quitter mes petits agneaux, j'ai un petit chef mignon sur le gaz. Bonnes vacances et plein de poutous partout, surtout là où vous savez.
Miss X et le Chef (momentanément indisponible)

BIENVENUE AUX SEIGNEURS ET LADIES DE L'AVENTURE



Au hit-parade des jeux d'aventures préférés, on constate que Ere tape très fort avec près de 50 % des titres cités (de Sram à Crash), talonnée par Ubi (avec beaucoup de Maître des âmes), avec 35 % ; puis Loriciels arrive loin derrière avec 8 % . Les autres sociétés citées sont Coktel Vision pour Robinson et Mewilo, Rainbird pour The Pawn et The Guild of Thieves (entre parenthèses et entre nous, grandes feignasses, vous faites pas de gros efforts pour pratiquer les jeux en pur british ; Sir Hubert va pas beaucoup aimer ça ! D'autant qu'il arrête pas de me bassiner,

H

et il a raison, qu'il y en a de formidables ! Prenez un bon dico, révisez vos cours, et vous verrez les progrès que vous allez faire ! Et si jamais vous bloquez, écrivez-moi ; on tâchera de faire quelque chose !).

Entrent au Panth of Frime :

* Le Seigneur Frédéric Mailles (13 ans), Côteaux-de-Beyris, 11, rue J.-P.-Toulet (tél. 59 63 55 45), a résolu : Qin, le Passager du temps, l'Affaire Sydney, le Bagne de Nepheria. Tous nos bravos à ce rude gaillard.

* La Laidy et Seigneuresse Valérie Lagardère (17 ans), 3, rue Félix-Mauvoisin, 40100 Dax (tél. 58 74 96 67), a résolu Mewilo, Sram II, Oxphar, Qin, l'Ange de cristal (première partie). Est-ce que quelqu'un pourra-t-aller à Lagardère pour la renseigner sur SDT (non, pas MST, crétin ! SDT : le Secret du tombeau !). Gros poutou de sa part en attendant.

* Le Seigneur Guillaume Leclef (13 ans), auquel les serrures de la Chose de Grotemburg, Peur sur Amityville, les Passagers du vent, l'Oeil de Seth n'ont pas résisté, habite 3, rue du Colombier, 45390 Puiseaux (tél. 38 33 63 66).

* Le Seigneur Christophe Franceschi (14 ans et demi) va avoir du pain sur la planche pour répondre aux appels des aventuriers perdus dans Sram, Fer et Flamme, l'Aigle d'0r, la Cité perdue, Jewels of Babylone, Heroes of Karn, Hacker I et II. Tant pis mon vieux, fallait pas laisser ton adresse et ton téléphone. Résidence les Chênes, 20166 Porticcio, Corse (tél. 95 52 05 96).

* Ronan Le Pape (15 ans), si c'est son vrai pseudo, recevra avec une oreille attentive les appels de détresse de tous ceux qui sont englués dans Top Secret. Croissant-Ven-Ber, 29170 Fouesnant (tél. 9
56 12 01).

* La Lady et Seigneuresse Brigitte Paoli (29 ans), pour la Chose de Grotemburg et les Passagers du temps, La Vigne, 24270 Angoisse (tél. 53 52 30 44), qui en profite pour passer un petit bonjour à Sined, en laissant trois petits points à la fin de sa missive. Je ne vous dis pas dans quel état cela a mis notre grand barbare fou...



SENTINELLE

Vroutchhhh !! Attention, elle a tourné ! Bzzzzssss! Bzzzzsss! Gaffe ! Une Sentry est derrière vous ! Un seul remède pour les accros de Sentinel, la liste des codes des dix mille jardins. Nous commençons par publier les dix premiers, certifiés pur Amstrad. A vous de nous envoyer la suite.

VROUTCHHHH !!!
01 92 416 816
02 77 651 325
03 68 888 059
04 39 380 666
05 66 799 483
06 45 600 956
07 88 070 956
08 97 558 411
09 78 959 942
10 97 567 465

Et tiens, puisque c'est Noël, le onzième en prime :
11 34 128 668

LE PANTH OF FRIME

Sérieusement. c'est pas avec le contingent qu'on m'a refilé que j'arriverai à tailler en pièces un escadron de goules voraces ! Par le grand KHAN, Seigneur de l'Instrumentalité et Grand Phynancier de la Galaxie, j'ai besoin de vous ! Je sais que parmi vos rangs il se trouve des SEIGNEURS et LADIES de l'Aventure, qui sont prêts à envoyer plans, solutions, conseils, bidouilles, grenouilles et autres barbouilles, récoltés après de durs efforts au mépris du danger et malgré l'interdiction de leur vieille mémé. Comme tout effort mérite récompense, ce sera avec émotion que j'inscrirai en lettres d'or, au PANTHEON DE LA FRIME ET DE LA RENOMMEE, le nom de tous ceux et celles qui apporteront la preuve de leurs hauts faits. D'autant plus que les récompenses risquent d'être aussi... sonnantes et trébuchantes. D'autre part, tas de limaces, si vous voulez entrer en contact avec d'autres aventuriers, recopiez le bon ci-dessous, mettez-y votre téléphone, et soyez pas surpris d'être réveillé, à 4 plombes du mat, par un appel au secours d'un Seigneur en détresse. En tout cas, votre boîte aux lettres va avoir du boulot !

Le CHEF

J'ai résolu :

Mes jeux d'aventure préférés sont :
1 .... de ....
2 .... de ....
3 .... de ....
4 .... de ....
5 .... de ....

NOM : ....
....
AGE : ....
ADRESSE : ....
....
....
Tél. : ....



SUPER VIXEN



- Un peu de lait dans votre thé, chère amie?
- Avec plaisir, darling !... répondit-elle en souriant.

Le soir tombait sur la campagne anglaise du Sussex. Dans le living-room du vieux manoir où nous étions assis, Miss Vixen prit la tasse de thé que je lui tendais et la porta à ses lèvres rouge sang. Elle en but une gorgée, et déplaça d'un mouvement de tête gracieux ses longs cheveux blonds sur ses épaules. Miss Vixen connaissait tout de moi ; elle savait pourquoi, en cette soirée printanière, j'étais venu la retrouver chez elle. Elle jouait de mon impatience comme un chat avec une souris, faisant durer le plaisir ; lentement, elle reposa sa tasse et me demanda avec un sourire ironique :

- Well... darling, le temps est splendide ce soir, n'est-il pas ?

Son attitude m'exaspérait. Comment osait-elle me parler de la pluie et du beau temps, alors que je ne tenais plus en place ? Que fallait-il que je fasse pour la décider ? Devais-je me ruer sur elle comme une bête sauvage, la rouer de coups, lui arracher un à un ses longs cheveux blonds et lui crever ses yeux si bleus qu'ils en étaient presque transparents ? Ou bien devais-je accepter d'entrer dans son jeu et attendre patiemment qu'elle se décide enfin ? ...

- Et si nous parlions de my dernière adventure ? demanda-t-elle d'une voix innocente.

Je pris un air faussement dégagé et répondis, hypocrite :

- Why not, my sweet angel, je suis sûr que cela intéressera mes lecteurs...
- Well, well, well, may be, il serait préférable que je raconte à vous toute l'histoire depuis le début... Quand j'étais un tout petite bébé, my parents ont abandonné moi sur la planète Granath, quand les grands dinosaures ont destroyed elle. Heureusement, je suis été recueillie par gentils renards qui ont caché et protégé moi pendant que je devenais grande. Mon papa renard, qui était the big chief of tous les renards, a donné à moi un fouet magique et un don de métamorphose, qui permet de transformer moi-même en renard pour combattre les vilains dinosaures et libérer Granath. Comprends-tu ?
- Very well... Euh, très bien, but et après ? ...
- So, je l'ai été combattre... C'est comme ça que l'on dit, n'est-il pas ?
- Oui, enfin presque, on doit dire : j'ai été combattre. Mais ne vous en faites pas, tout le monde vous comprendra très bien (enfin j'espère).
- Yes, j'ai été combattre les dinosaures, mais ils étaient protégés par des horribles monstres qui rampaient sur le sol et que je devais destroy avec mon fouet. Cela était très fatigant pour moi et very dangereux aussi. But, ce n'était pas tout ; pour sauver Granath, il fallait que je récupère toutes les précieuses pierres que les dinosaures avaient cachées dans les souterrains of la planète. Pour trouver les diamants, je devais changer moi-même en renard et courir et sauter par-dessus les crevasses pour ramener à la surface les précieuses pierres...
- Et... et alors ?
- Voyons, darling, je l'ai réussie ma mission, n'est-il pas ? puisque je parle à vous maintenant...
- C'est tout à fait incroyable !!!
- Mais oui, cela est. D'ailleurs, si vous accompagnez moi dans ma chambre, je vous montrerai la preuve de my exploits.

Je devins rouge de confusion et ne sus trop quoi dire, mais Miss Vixen me prit par la main et m'entraîna dans sa chambre pour me montrer ses trophées... La suite de ma visite au manoir de Miss Vixen restera privée. Mais si vous voulez revivre les aventures de ma charmante hôtesse, vous savez ce qu'il vous reste à faire...

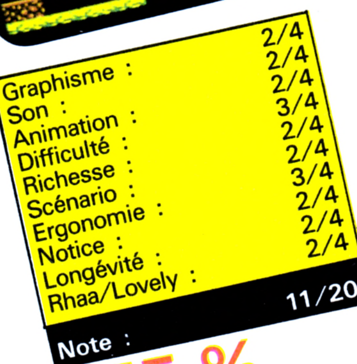
Vous pouvez joindre Vixen en faisant le 19 44 323 76 66 16.

VIXEN de MARTECH
Distribué par UBI SOFT

K7 :	*109 F*
Disk :	*169 F*







Graphisme :	2/4
Son :	2/4
Animation :	2/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	2/4
Scénario :	2/4
Ergonomie :	3/4
Notice :	2/4
Longévité :	2/4
Rhaa/Lovely :	2/4
Note :	11/20

55 %

AQUANAUTE

Lassé des bruits incessants des tchactchac-poumpoum, je décidai de prendre quelques vacances et, ayant rencontré à Cannes de drôles de Besson, je me lançai dans les profondeurs du monde du silence...
Mais voilà, il fallait que moi aussi je trouve une raison pour ce plongeon. L'alibi du film venait d'être pris, alors il ne me restait plus que la chasse au trésor. D'autant que dans une vie antérieure, j'avais été pirate et que je gardais de cette époque des cartes ainsi que l'emplacement d'épaves que j'avais envoyées par le fond quelques siècles plus tôt.

O MON BATEAU

Je suis donc sur mon bateau, en plein milieu des Caraïbes, le ciel et la mer se joignent à l'horizon dans une symphonie de bleu, le vrai, le grand... Enfin tout baigne, euh... quand je dis tout, je vais un peu loin ; je ne me baigne toujours pas en effet, car il me faut d'abord prendre une clef puis trouver une bouteille. A-t-on déjà vu quelqu'un plonger sans bouteille ?... Euh, en dehors des films de Luc Besson, bien sûr ? En tout cas, ce n'est pas mon trip. Arnaché dans ma combinaison, lesté à la bonne température de façon à éviter le contrecoup d'une pression vers le bas qui a pour résultat le carré de l'hypothénuse... (Je suis vraiment désolé mais on a arraché la page de mon livre de math, nous interrompons donc momentanément notre émission.)

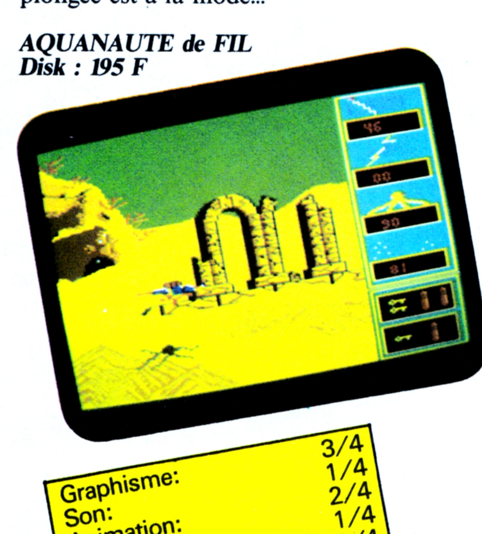
ALLO, A L'EAU

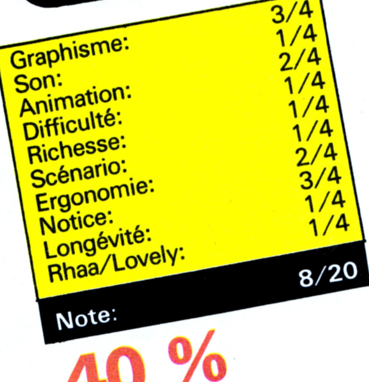
Plouf fut le dernier bruit que je pus entendre après mon plongeon ; je m'étais jeté à l'eau. Le monde du silence m'apparaît dans toute sa beauté. En fait, il faut surtout que j'essaie d'éviter les lignes qui pendent de mon bateau. Que voulez-vous, la plongée, ça creuse. Chaque fois, je me prends les palmes (non, je ne parle plus de Cannes) dans ces lignes et je perds de l'oxygène. Cet obstacle franchi, je me retrouve entre deux eaux et, malheureusement, c'est là que les requins ont décidé de se promener. Je passe entre deux des requins qui se suivent en file indienne ; il y a de quoi avoir peur pour son scalp. Le tableau suivant, beaucoup moins amusant, me met en relation avec des mines flottantes ; on se croirait dans le détroit d'Ormuz. Surtout ne pas jouer au démineur, même belge, et comme dirait le chef : “Courage, fuyons !” Ah, je sens le fond approcher, voilà déjà les murènes. Quelle rencontre ! Heureusement ma dextérité me permet de me faufiler parmi elles, telle une anguille ; et comme il y a anguille sous roche, je me retrouve au fond. Ah, les beaux décors, ça vous réchauffe le cœur, surtout que toutes ces émotions m'avaient plutôt glacé les sangs.

LA CHASSE AU TRESOR

L'épave est là, mais le coffre n'y est pas. Voilà qui va nous obliger à visiter un peu le fond ; heureusement, le coffre n'est pas loin. J'introduis la clef et, merveille des merveilles, me voilà riche ; un sac de diamants, vous parlez d'une chance ! La dernière fois, le coffre était vide et la clef était restée coincée dans la serrure. Il m'avait fallu remonter en respectant les paliers de décompression, une vraie galère ! C'est d'ailleurs un peu ce que l'on se dit quand on voit le soft ; en dehors du graphisme des poissons et des fonds marins, l'intérêt du jeu est maigre comme le jour du poisson. Enfin, puisque la plongée est à la mode...

AQUANAUTE de FIL
Disk : 195 F





Graphisme:	3/4
Son:	1/4
Animation:	2/4
Difficulté:	1/4
Richesse:	1/4
Scénario:	1/4
Ergonomie:	2/4
Notice:	3/4
Longévité:	1/4
Rhaa/Lovely:	1/4
Note:	8/20

40 %

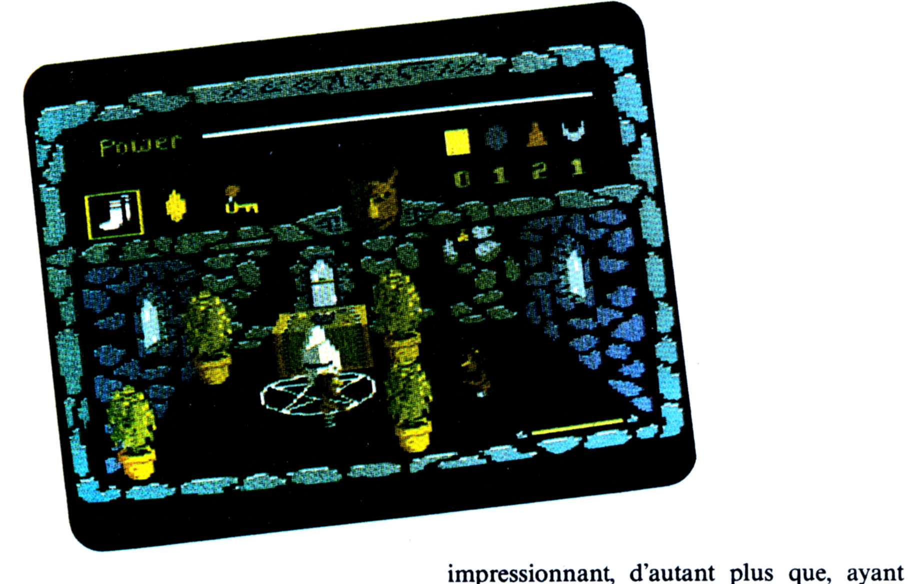


Reculez, les FRERES!!! Faites place aux .....
The Great Giana Sisters™
Là où un grand numéro double s'est arrêté, un autre commence. Coups de tête et démons, plateformes et fosses — le tout livré avec un éclat et un style qui cachent bien les astuces et les terreurs terriblement tentantes de deux chats sauvages.
"Ceci est l'un des aventures arcades les plus passionnants que j'aie jamais joués. Le jeu est fabuleux." Zzap Gold Medal
"Ayant été entièrement passionné par le Super Mario Bros. original, je n'exagère pas en disant que je trouve "Giana Sisters" aussi envoûtant." C. & V.G.
Screen shots from Amiga version.
UN DUO DU TONNERRE QUI NE MENAGERA AUCUN EFFORT POUR VOUS RENDRE FOU.
CBM 64/128 – Cassette/Disque
Amstrad – Cassette/Disque
Spectrum 48/128 – Cassette
Spectrum +3 – Disque
Atari ST – Disque
Amiga – Disque
Rainbow Arts
GO! Media Holdings Ltd., une division de U.S. Gold Ltd.
Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388

DEMON'S REVENGE

Les démons sont de retour, mais moi, Merlin junior, je veille et je ne laisserai pas exister une telle ignominie. Je pars donc de ce pas rechercher les talismans qui me permettront de les détruire. Papa sera fier de moi et, de plus, cela me fera une sacrée expérience professionnelle.

Je me retrouve donc transporté dans un donjon, face à un autel, juste au centre d'une étoile à cinq branches. Tout est calme, mais cela ne dure pas ; de petits démons apparaissent brusquement, surgis de nulle part. Dépêchons-nous d'aller visiter les salles avoisinantes ; mais il vaut mieux prendre des notes, c'est pire que de se promener dans Paris avec un plan de Dakar. Il va falloir que je demande des conseils au chef, pour être sûr de ne pas me tromper. Pensez donc, dix ans de légion, trois campagnes et, depuis, le "baroude", ça vous forme un homme et, à fortiori, un chef.



UN PEU DE MENAGE

Je fonce dans l'escalier. On ne peut pas dire que le lieu semble inoccupé ; il y a du feu dans les cheminées, des assiettes et des verres sur les tables. Par contre, le ménage ne doit pas être fait souvent, on trouve de tout ici, sauf des Samaritaines. Je décide donc de faire un peu de rangement, les allumettes dans les cheminées, les feuilles sur les plantes, les os sur les squelettes, les slips et les chaussettes dans les tiroirs, les pièces sur les coffres et les Zzzzzz sur les lits ; eh oui, avec la magie, on peut tout faire. De plus, je ramasse des sorts qui me permettent de combattre les petits démons ; ils n'ont pas intérêt à me chercher. Dès le début de ma séance de ménage, des talismans apparaissent que je m'empresse de ramasser ; en haut de l'écran, un tableau m'indique combien j'en ai. Il peut s'agir soit de triangles, soit de carrés, soit de ronds ou encore de croissants. D'après mes lectures, faites en cachette dans la bibliothèque paternelle, il faut garder ces talismans et, quand on en possède quatre du même genre, les amener devant l'autel qui leur est consacré.

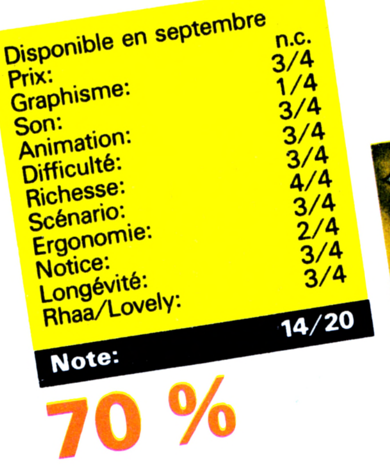


TOUJOURS PLUS LOIN AVEC MERLIN

En tout cas, ce donjon n'a rien à voir avec les maisons Merlin, il n'est même pas en ruine, c'est vous dire. Le nombre de pièces est impressionnant, d'autant plus que, ayant découvert une clé, je réussis maintenant à franchir les portes en bois. C'est du délire. Je passe d'une pièce à l'autre, et découvre de nouveaux temples ; il y en quatre en tout. A chaque fois, je m'installe sur le dessin de l'étoile à cinq branches et je fais le plein d'énergie. Tout en continuant le ménage, je me rends compte que je possède quatre talismans de chaque type. Je peux alors les déposer dans les temples qui leur sont consacrés et me diriger vers le temple principal, mission accomplie !

Mes aïeux, quelle course, la traversée de ces salles médiévales superbement dessinées ! Bien sûr, elles se ressemblent un peu toutes, mais, en faisant attention, on arrive quand même à se retrouver. Un jeu très mignon et qui ne lasse pas.





Disponible en septembre

Prix:	n.c.
Graphisme:	3/4
Son:	1/4
Animation:	3/4
Difficulté:	3/4
Richesse:	3/4
Scénario:	4/4
Ergonomie:	3/4
Notice:	2/4
Longévité:	3/4
Rhaa/Lovely:	3/4
	14/20
Note:	

70 %

DEMON'S REVENGE de FIRE BIRD

K7 : 29.90 F





NINJA SCOOTER



Une musique démente, un scrolling rapide, un scénario mignon et amusant, NINJA SCOOTER SIMULATOR est le dernier Budget à la mode en Angleterre. Mais laissez-moi vous narrer l'histoire débile qu'il nous est arrivé, au compère Budget et à moi-même.

- **DRIIIIINNNNNNNGGGG** !!!!!! (Le téléphone sonne).
- ....
- **DRIIIIIIINNNNGGGGGGG** !!!!!! (Le téléphone resonne).
- ....
- **COUCOU ! COUCOU !! COUCOU !!!** (Trois heures du mat').
- **DRRRRIIIINNNNN-SCRATCHPAFBOUM !!!** (Un téléphone vient de voler).
- **Hein ? Hummmm... Al... Wouuuuaf... All.... Hummmm... Allo ?**

Ce matin du 3 juin de l'an de grâce de 1988 se devait de ne pas être comme les autres. Comme tous les mois à la même époque, l'inspecteur me passait son coup de fil surprise. Généralement, il me rappelait que je n'avais toujours pas payé mes quatorze amendes pour stationnement illicite de tandem à quatre places, ou que la grosse contrôleuse de la RATP que j'avais coincée dans un portillon automatique avait fini par porter plainte. Bref, il me prenait par les sentiments et je me devais de lui avouer les quelques nouveautés qui avaient passé la Manche dans un chalutier de contrebande pour finir dans ma logithèque.

Or, ce matin-là, le père Budget, je le sentais nerveux. Il me téléphonait de la cabine du coin de la rue. Il me fallait descendre au plus vite. Mais vous comprenez bien que moi, à trois plombes du mat', je n'avais pas vraiment envie d'aller me frigorifier les zarpions dans la froidure de la rue alors que j'étais en grande conversation avec le marchand de sable.

Bref, je me défilais, prétextant qu'il ne me restait plus de pièces de un franc à mettre dans la machine. Et c'est là qu'il m'a eu !!! (Il me possède à chaque fois, le bougre). Effectivement, Budget me rappela que c'était lui qui appelait d'une cabine... Et non moi !! Gasp !! I'am refait !!

Il déboula dans mon modeste palace avec W.C. sur le palier, et commença à me bourrer le crâne de questions !!! Il voulait savoir où se terrait le gang des ninjas ; on avait signalé un important vol de patinettes dans l'entrepôt des Galeries Lafayette et il soupçonnait fortement les lascars en question d'être dans le coup.

Nous nous rendîmes prestement à leur dernière adresse connue : quai des Dalles-Vertéhoranj, une zone industrielle près de la ligne de métro. C'est là que, cachés derrière une caisse de boîtes de crabe de Bolivie, nous pûmes surprendre leur manège.

Les ninjas voleurs s'affrontaient dans de dangereuses courses de patinette. Une course mortelle où vitesse et rapidité d'exécution sont les seuls maîtres. Sauts de haies, de tremplins et de piscines sont autant d'excercices impressionnants auxquels se livraient les kamikazes. Pour corser la chose, d'autres essayaient de les percuter en conduisant des Jeep à contresens. Fantastique !!!

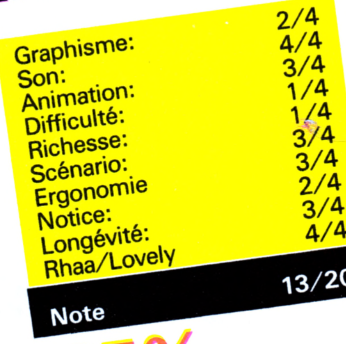
Nous étions subjugués par l'animation sans faille et la fluidité des mouvements, mais, surtout, oui surtout, par la superbe musique sur laquelle ils réalisaient leurs exploits !! Nous les avons regardés partir sur leur belle patinette... Et ils sont partis. C'est alors que Budget a réalisé que nous ne les avions pas arrêtés. C'est mauvais pour son avancement, ça...

NINJA SCOOTER SIMULATOR est un superbe Budget. Il ressemble énormément à Metrocross. Que les ceusses qui ont branché leur CPC sur l'ampli de leur chaîne se l'offrent immédiatement, la musique de ce jeu est SU-PER-BE. Ce soft DOIT faire partie de votre logithèque.

Robby les bons tuyaux.

NINJA SCOOTER SIMULATOR de SILVERBIRD
K7 : 29,90 F





Graphisme:	2/4
Son:	4/4
Animation:	3/4
Difficulté:	1/4
Richesse:	1/4
Scénario:	3/4
Ergonomie	3/4
Notice:	2/4
Longévité:	3/4
Rhaa/Lovely	4/4
Note	13/20

65%





DESOLATOR

Le grand satan Kairos, cousin germain de Lucifer, après avoir envoyé Miss X répandre stupre et lucre sur la Terre, a enlevé une ribambelle d'adorables gamins et les a enfermés dans son château, perdu au fin fond de l'enfer. Mais, comme dans toute bonne aventure qui se respecte, les forces du mal de Kairos auront fort à faire avec le héros svelte et blond, Mac, prêt à tout pour libérer les malheureux otages emprisonnés derrière d'étranges miroirs par le Jihad satanique.



Dieu, que le château du vilain diable Kairos est grand : des dizaines de salles, de jardins (d'ailleurs superbement entretenus par les esclaves des enfers), et d'immenses escaliers. Mais dans ce décor de rêve, Mac aura bien du mal à éviter tous les pièges qui lui sont réservés.

SUS AUX ACOLYTES

Après une page écran au graphisme remarquable, Mac, sans perdre de temps, se lance à l'attaque. Ses ennemis sont nombreux et aguerris. Tout au long de son chemin, des acolytes (comme les appelle bizarrement la notice du jeu !?) lui tournent autour, comme des moustiques affamés, pour lui dérober son énergie et l'empêcher de libérer les enfants. Trois cents points de vie en moins à chaque fois, ça fait mal. Mais tout dangereux qu'ils soient, ces acolytes ne cachent pas longtemps leur jeu ; il suffit en fait de tenir compte de la linéarité de leur parcours, ou, pour ceux qui préfèrent la barbarie au civisme, de les chasser comme des mouches, en leur donnant des coups de poing dans la figure ou en leur ravalant la façade à l'aide d'un boomerang parfois disponible. Boum ! Pim ! Attention, rien ne sert d'essayer de les détruire tous, car ils se reforment *ad libitum*. Parmi les autres sbires de Kairos, on trouve une sorte de créature des marais, orange et difforme, spécialiste du tir de boules de feu sur héros désarmé (cent points de vie en moins pour Mac), et d'horribles têtes de femmes sans corps, séparant les différents étages du château.

UN SEUL BUT, LES OTAGES !

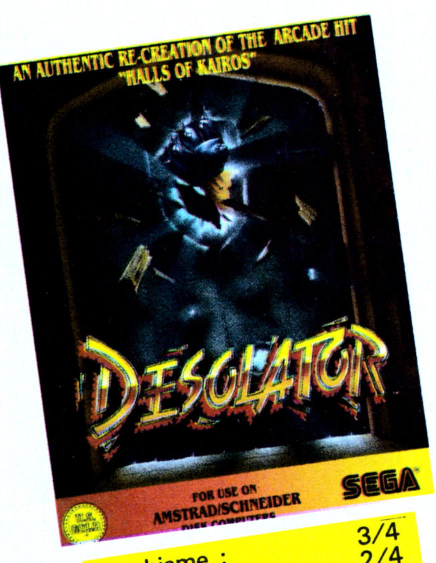
Eh oui, Mac, ne t'égare pas en chemin, les coins du château dont on ne sort plus sont traîtres, et nombreuses sont les salles qui ne mènent qu'à la mort et à l'oubli. Alors, cours, dévale les escaliers et évite au maximum l'ennemi, profite de tes facilités de mouvement. Tu peux même te déplacer en diagonale, et, SURTOUT, exécuter des sauts périlleux qui feraient frémir Bruce Lee d'envie. Ces sauts périlleux sont d'ailleurs indispensables pour passer certaines zones minées du quatrième niveau, alors, entraînement, Mac... Mais n'oublie pas que le but de toutes ces opérations est la libération des otages. Surtout que neuf otages récupérés donnent un Power Up, sorte de superforce qui te transformera en Machoman invincible !

LES LOIS DE LA PERSPECTIVE

Vous l'aurez compris, Desolator - Halls of Kairos est un superjeu d'arcade, facile d'accès, réservant d'agréables surprises, avec un système de labyrinthe qui permet de ne pas se lasser. Efficace, à défaut d'être original (on pense à Gauntlet pour les salles bourrées de pièges, à Chop Lifter pour la libération d'otages et à Ikari Warriors pour les bastons perpétuelles). Le principal défaut vient en fait des perspectives. Le graphiste aurait-il trop forcé sur la bouteille pour défier ainsi les lois de la perspective ?

Matt MURDOCK

DESOLATOR de U.S.GOLD
K7 : 95 F
Disk :145 F



Graphisme :	3/4
Son :	2/4
Animation :	3/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	2/4
Scénario :	2/4
Ergonomie :	4/4
Notice :	3/4
Longévité :	3/4
Rhaa/Lovely :	4/4
Note :	14,5/20

70 %






KONAMI
Au-delà de l'infini
se trouve la galaxie
du mal dominée par les
pouvoirs de la despotique
SALAMANDRE: Un héro doit
convaincre ses compatriotes de
l'accompagner dans son voyage en
enfer et au-delà. Des monstres
organiques
destructeurs, des
aragnées nucléaires, des
enfers semblables à des mers de
feu déchaînnées, des cavernes du
désespoir, des démons qui dépassent
les limites de l'entendement!
L'HEURE EST ARRIVÉE...
SALAMANDER ™
Imagine
..the name
of the game
Vues de l'écran prises sur la version Commodore
© Konami
ZAC DE MOUSQUETTE 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE TEL: 93 42 7145





Vendredi soir, les journalistes d'*Amstrad Cent Pour Cent* viennent tout juste de toucher leur paye, durement gagnée à la sueur de leur front. Pris par le démon du jeu qui les habite, ils se jettent en transe, et en équipes, sur le premier CPC venu pour jouer leurs gains à ON Q.

ROBBY, DIT ROB LA CANNE

Les mains sont moites et les muscles tendus. Les regards se croisent furtivement. A l'occasion d'une partie de ON Q, les vieilles haines resurgissent et les amitiés se dénouent. Mais, seul parmi les loups, je garde mon calme et me concentre, à l'écoute de mes sens ultra-développés, transformés en superpouvoirs depuis l'accident qui m'a ôté la vue.

UN NUAGE DE LAIT, PLEASE...

ON Q est un jeu de billard, mais attention, pas n 'importe lequel, un billard anglais, cousin de l' américain, en plus complexe : le snooker. On dispose ainsi de quinze boules rouges, valant un point chacune, et de six boules de couleur différente, soit jaune, marron, verte, bleue, rose et noire, qui valent, dans l'ordre cité, de deux à huit points. Le but du jeu est de rentrer toutes les boules avec la blanche, appelée boule porteuse. Mais attention, il faut, pour rentrer une boule de couleur, rentrer auparavant une boule rouge, et ce sans distinction de camp. Chaque fois qu'une boule colorée est mise dans un trou, elle retrouve d'ailleurs sa place sur le jeu (à un endroit non arbitraire, chacune ayant une place précise), jusqu'à épuisement des boules rouges. Le mieux est bien sûr d'essayer de rentrer le maximum de noires, qui payent bien. Quand les rouges sont épuisées, on rentre les autres.

PAS DE PROBLEME, JE RENTRE LA VERTE !

Attention aussi à un détail qui a son importance : le joueur doit annoncer la boule qu'il compte rentrer, car en rentrer une autre donne des points à l'adversaire. Pour cela, il faut placer un curseur, se trouvant au départ sur la porteuse, sur la boule visée. Outre ce curseur, on dispose de deux autres réglages de tir : la puissance et l'angle d'attaque de la pointe de la queue sur la boule. Une fois les réglages définis, on tire en appuyant sur la barre espace... Oups ! Manqué. Au suivant !

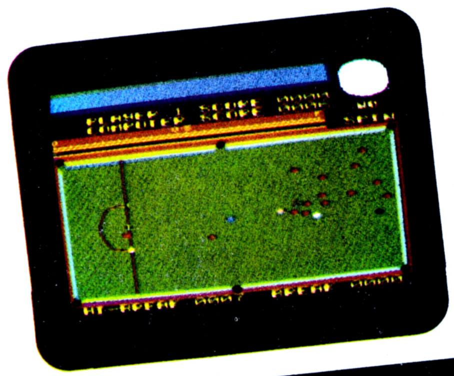
LA FIN DE LA REDACTION D'*AMSTRAD CENT POUR CENT*

ON Q est donc très bien réalisé, clair et agréable. Les fous de précision y trouveront leur compte. Evidemment, le côté spectaculaire du jeu est obligatoirement gommé, vu l'impossibilité de rendre compte de l'immensité de la table et du système de rallonges et de trépieds propre à ce jeu et permettant l'exécution de coups diaboliques. Pour votre gouverne, sachez aussi qu'au snooker, les boules sont plus petites et les pointes des queues plus fines qu'au billard américain. Dernier avantage pour les amateurs de plaisir solitaire, on peut jouer à ON Q contre l'ordinateur, en lui choisissant un niveau novice, moyen, ou expert.

Au fait, je vous vois bouillir d'impatience, avides de connaître les résultats de la partie titanesque qui a opposé les combattants du magazine. Sined : hospitalisé. Robby : riche mais mal en point. Miss X : partie en vacances avec Lipfy dépenser tous ses gains. Pierre, Brice et Nathalie : ruinés. Pour ma part, j'ai retrouvé la vue.

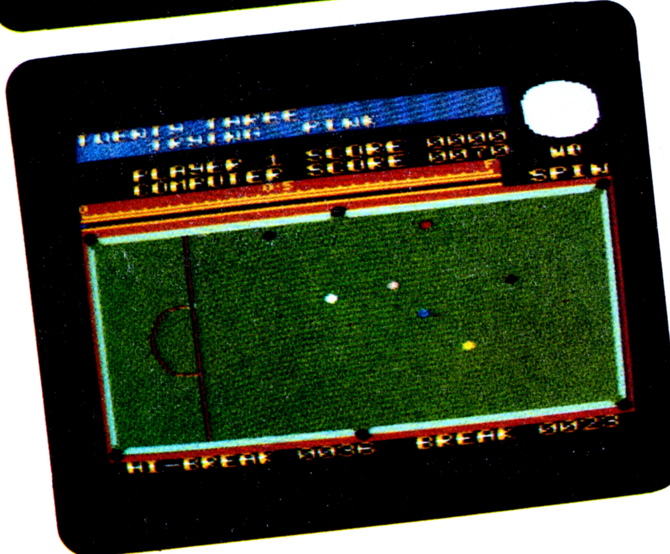
Matt MURDOCK

ON Q de MASTERTRONIC
Prix : n.c.



Graphisme :	3 / 4
Son :	2 / 4
Animation :	2 / 4
Difficulté :	4 / 4
Richesse :	3 / 4
Scénario :	2 / 4
Ergonomie :	3 / 4
Notice :	2 / 4
Longévité :	4 / 4
Rhaa Lovely :	3 / 4
Note :	14 / 20

70%



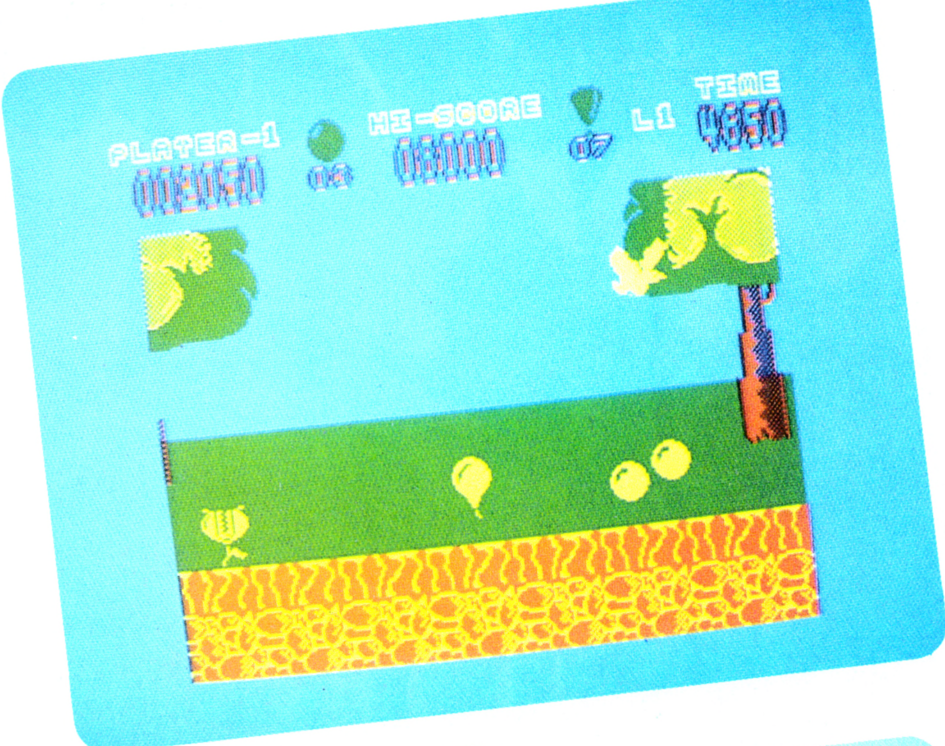




FAITES LEUR TOUS LEUR FETE...
C'EST VOTRE SEUL MOYEN DE SURVIVRE!
TARGET; RENEGADE
Où que vous soyez, quoi que vous fassiez, ils sont là à vous surveiller. Frayez-vous un passage dans l'enceinte – dans les ruelles sombres, dans les parkings, luttez pour sauver votre peau dans cette communauté de vauriens, de skin-heads, de brutes, de videurs. Par une nuit étouffante et collante new yorkaise, c'en est vraiment trop de rechercher "MR. BIG" pour le confronter. Une rixe spectaculaire dans le style arcade, de nombreuses rencontres avec des truands et des crapules – c'est la loi des Renégats, dès que ça bouge, ça fait mal!
AMSTRAD
COMMODORE
SPECTRUM
imagine
...the name of the game
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

HOPPING MAD

Quatre boules en folie se promènent dans la campagne. Que voulez-vous, ma bonne dame, avec leurs bombes sans tonic, ils nous détraquent tout, il est normal que l'on perde la boule ! Pourtant, celles-ci ont l'air bien ordonnées, elles se suivent comme les anneaux d'un serpent, elles avancent et bondissent ensemble ; il faudra à tout prix surveiller leur tempo.



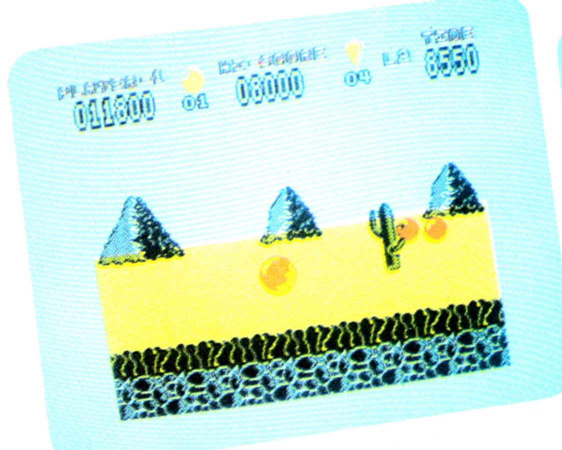
C'est bizarre, tout de même, ce que l'on peut voir aujourd'hui. On m'aurait dit, il y a une semaine, que je deviendrais conducteur de boules, que j'en aurais craché mon café calva. Et pourtant, je ne pouvais quand même pas décemment les laisser aller ainsi, alors que tant de dangers les attendent.

QUATRE BOULES DANS LA CAMPAGNE

Mes quatre petites boules rebondissaient donc allégrement dans la campagne, quand, brusquement, un horrible corbeau se jeta sur elles. Et la première boule disparut.
Il en reste trois. Trois petites boules gambadent dans la campagne... Elles aperçoivent une pomme et se jettent dessus ; le tableau des scores s'orne de cinquante points. Un hérisson, l'air vorace, en fait éclater une sur ses piquants, il en reste deux. Deux petites boules se promènent dans la campagne... Elles sautent et font éclater un ballon ; en haut le compteur de ballon affiche un. Une méchante abeille pique de son dard une pauvre petite boule ; il en reste une. Que faire quand on est une petite boule et que l'on ne sait que sautiller dans la campagne ? On essaye d'attraper le plus de ballons possible pour passer au tableau supérieur, sans se faire toucher par les oiseaux, les abeilles, les hérissons, les plantes carnivores ou les grosses boules. Quand dix ballons ont été capturés, le paysage suivant apparaît.

QUATRE BOULES DANS LE DESERT

De nouveau quatre, et toujours à la queue leu leu, les boules bondissent dans le désert. C'est un monde hostile... Le moindre serpent, rocher ou cactus est un danger en puissance, sans compter les horribles charognards, à l'affût du moindre écart de conduite, et la grosse boule, qui visiblement ne s'intéresse pas seulement au numéro six de la série le Prisonnier. Une à une, les petites boules disparaissent sous les coups de ces prédateurs. Heureusement, la dernière finit toujours pas totaliser suffisamment de ballons pour continuer le voyage.





QUATRE BOULES SUR LA BANQUISE

Nous retrouvons quatre boules sur les glaces du pôle, mais en cette saison la banquise se morcelle et les petites boules doivent éviter les crevasses qui se forment. Ne me demandez pas comment se termine le périple des quatre petites boules : malgré tout mon acharnement, je n'ai pu atteindre que le troisième niveau. Tout ce que je peux vous dire, c'est que les graphismes rappellent un peu trop une machine qui a depuis quelque temps disparu de la France, je veux parler du Spectrum. Par contre, l'animation et la maniabilité en font un jeu amusant, bien que sans grande prétention. Le fait de pouvoir accélérer ou ralentir les boules qui sautillent et de les faire bondir plus haut oblige à garder un timing strict, sans lequel vous perdrez une à une les boules, voire la boule, dans les pièges de ces paysages infernaux.

HOPPING MAD de ELITE
Prix : n.c.

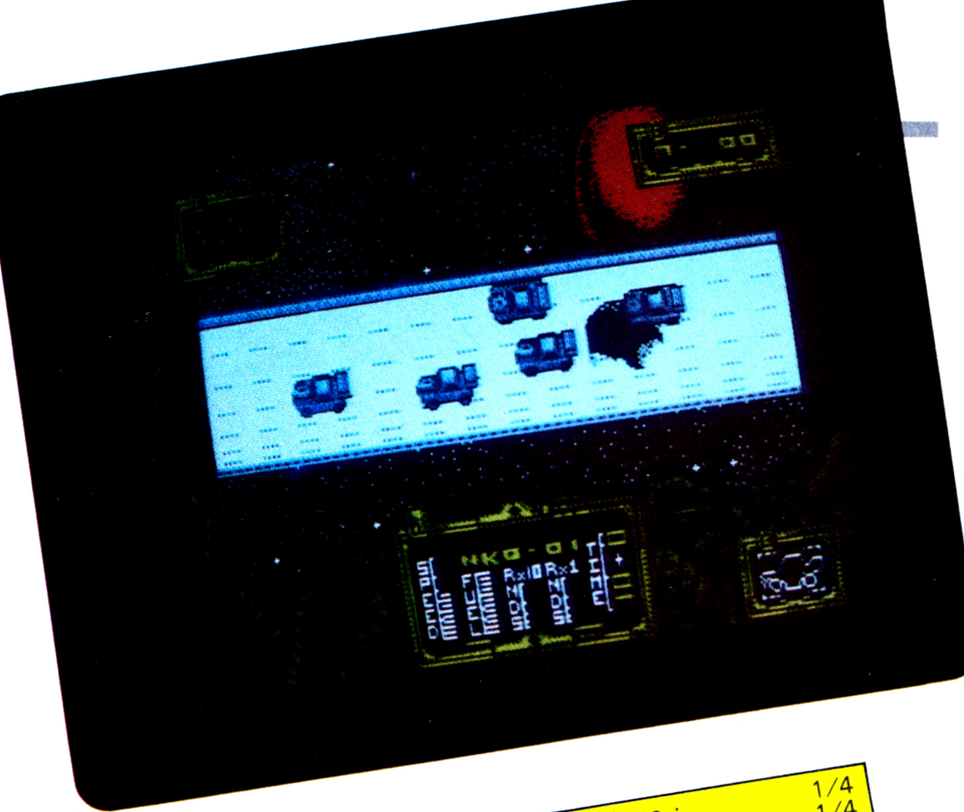
Graphisme :	2/4
Son :	2/4
Animation :	4/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	2/4
Scénario :	2/4
Ergonomie :	4/4
Notice : jeu testé sur préversion	
Longévité :	2/4
Rhaa/Lovely :	3/4
Note :	**13/20**

65 %

S


ARKANOID
TAITO
COIN-OP
REVENGE OF DOH
Des choix vous permettant d'augmenter considérablement les options à l'écran, beacoup d'effets "VAUS" supplémentaires, de nombreux coups et l'affrontement avec une nouvelle créature, cachée celle-ci. Vous retrouverez toutes ses caractéristiques dans ce jeu, le plus passionnant depuis ARKANOID mais avec de telles améliorations que vous ne pourrez plus vous arrêter de jouer...
imagine
...the name of the game
Licensed from Taito Corp., 1986
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

FURY



Super furax !!! C'est bel et bien le qualificatif qui me convient au moment où j'écris ces lignes. En effet, je ne sais pas si vous êtes au courant mais nous sommes en 1988, et théoriquement, en 1988, tous les éditeurs devraient savoir programmer. Apparemment, chez Martech, on n'est pas d'accord avec cette théorie...

SCENARIO ORIGINAL...

Eh oui, pour une fois, le scénario fait preuve d'originalité puisque vous devrez incarner un Alain Prost à tendance Mad Max. Je vous explique : nous sommes en 1996 et vous voulez à tout prix participer a la Rim Race, course se déroulant sur une piste ovale. Le but du jeu est de gagner, par n'importe quel moyen (de préférence en éliminant tous ses adversaires). Pour cela, vous avez acquis une voiture pour le moins guerrière puisqu'il se trouve qu'elle est équipée d'un découpe-pneus (c'est-àdire de pointes dépassant légèrement des roues). Par la suite, à force de démolir vos adversaires et de gagner des courses, vous pourrez augmenter la puissance de votre équipement.
Pas mal comme scénario, non ? Personnellement, je le trouve assez intéressant.

REALISATION AUSSI ORIGINALE QUE LE SCENARIO...

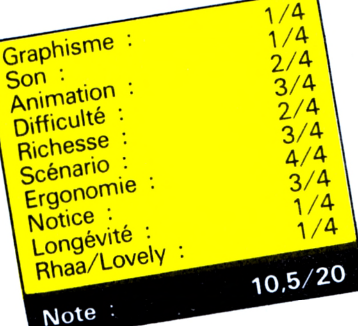
En effet, la réalisation est originale dans son genre puisque, je vous le rappelle, en 1988, aucun programme ne devrait avoir une réalisation spectrumesque. Eh bien, une fois de plus, Martech a fait preuve d'originalité en nous donnant un produit intéressant mais d'une réalisation plus que douteuse.

Les graphismes en mode 1 ont été faits à la va-vite (dommage, le mode 1 donne parfois des résultats étonnants, voir Karnov), les couleurs auraient pu être pires, et l'animation me rappelle étrangement une course de voitures que j'avais réalisée en Basic à mes débuts. Quant au son, il a sûrement un lien de parenté avec une ratatouille bouillonnante que j'ai beaucoup aimée. Le scrolling, lui, n'est pas trop mal réalisé, mais il n'y a pas de quoi se relever la nuit pour admirer sa fluidité, qui ne risque pas, un jour ou l'autre, de devenir légendaire.

POURQUOI ???

Oui, pourquoi faites-vous des jeux aussi mals réalisés ? Surtout quand vous avez un scénario aussi original que celui-ci. Je sais pas moi, est-ce le temps qui vous manque ? Pourquoi vous acharnez-vous à nous sortir des softs aussi médiocres ? On ne va tout de même pas demander à Sined de vous donner des cours, ce serait un comble. Allez, on va oublier vos erreurs pour ce mois-ci, mais si le prochain jeu est aussi mal fait que celui-ci, moi, je vais me fâcher pour de bon, et je vous parlerai plus pendant au moins vingt minutes...
Jérome qui est sur les nerfs.

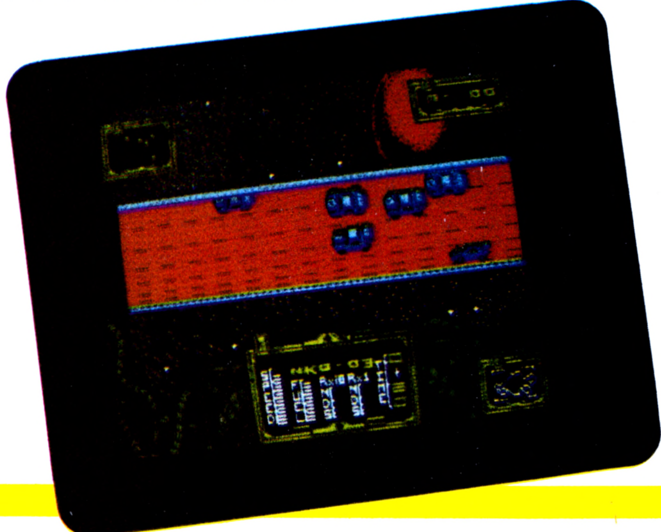
THE FURY de MARTECH
Distribué par UBI SOFT
Prix : n.c.



Graphisme :	1/4
Son :	1/4
Animation :	2/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	2/4
Scénario :	3/4
Ergonomie :	4/4
Notice :	3/4
Longévité :	1/4
Rhaa/Lovely :	1/4
Note :	10,5/20

52,5 %

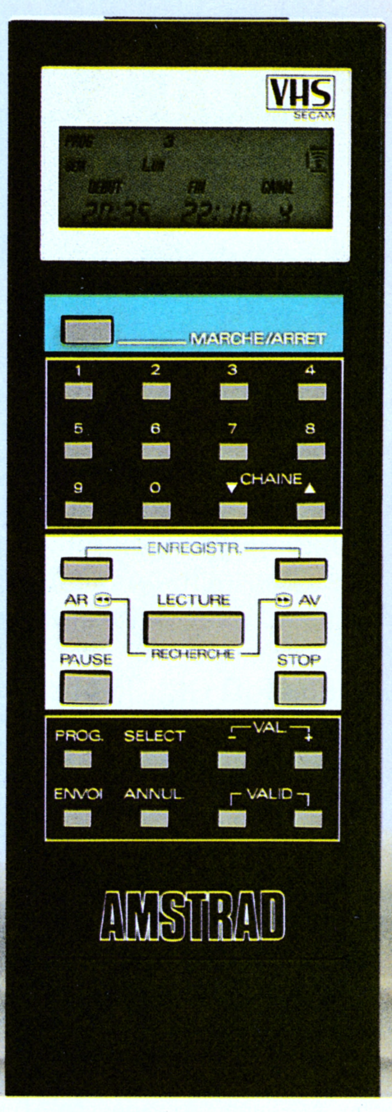






Magnétoscope Amstrad: programmez sans les genoux





Vous le programmez sans quitter votre fauteuil. Avec le nouveau magnétoscope Amstrad, vous entrez dans le domaine de la qualité. La qualité de l'image d'abord. C'est un VHS HQ: ce qui se fait de mieux actuellement. La qualité de la vie, ensuite. Sa télécommande est complète: elle est équipée d'un affichage à cristaux liquides et de toutes les commandes nécessaires pour pouvoir le programmer sans quitter votre fauteuil. Et à un prix Amstrad, s'il vous plaît!

1968 1988 20 ÈME ANNIVERSAIRE

VCR 4800

3.990F

avec programmation sur la télécommande

Magnétoscope VHS HQ SECAM à chargement frontal.

Compatibilité totale Canal + sans aucune modification (2 prises Péritel).

Programmation 5 événements sur 14 jours.

Touche d'enregistrement instantané. Recherche rapide avant-arrière avec ou sans visualisation. Etc.



Mendès-France, M.C.

CPC 5

Je désire recevoir une documentation sur le magnétoscope Amstrad VCR 4800.

Nom ____________________

Adresse ____________________

____________________ Code postal |_|_|_|_|_| Tél: ____________

Renvoyez ce coupon à: Amstrad France, B.P. 12 - 92312 Sèvres Cedex. Ligne consommateurs: 46.26.08.83

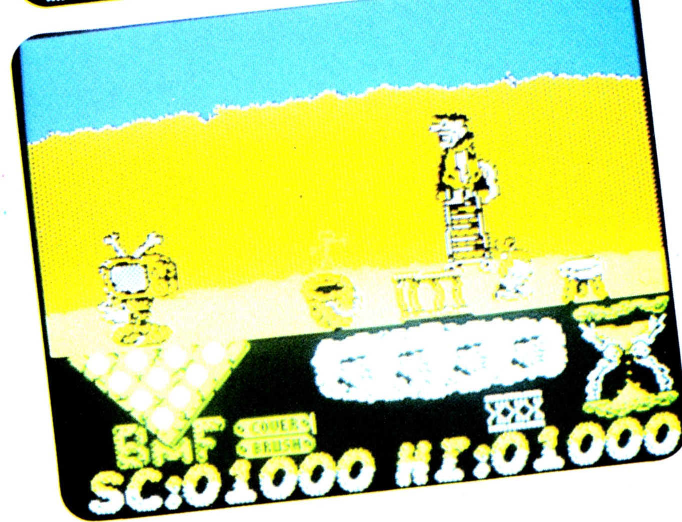


LE MORDANT TECHNOLOGIQUE

THE FLINTSTONES

LES PIERRAFEU





Il fut une époque où les personnages de dessins animés n'étaient pas des robots géants ou des bio-machins à pulsars ionisants et autres méga-lasers ; nostalgiques, venez découvrir la vie de nos ancêtres les PIERRAFEU, ou tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur la préhistoire...

UN MILLION D'ANNEES AVANT J.-C...

C'est à peu de choses près la date de l'apparition de l'homme sur la Terre. Si l'on en croit les gens de Hanna Barbera, société de production de cartoons, la première invention de l'homme fut la roue, suivie immédiatement de la voiture, de la télévision, du bowling et des... congés payés ! Eh oui, il y a un million d'années, l'Homo sapiens avait déjà tout inventé ! Vous allez pouvoir participer à la vie de l'homme de Cromagnon moyen et de sa petite famille. En effet THE FLINTSTONES vous met dans la peau de Fred Pierrafeu (ce n'est pas une image, vous allez effectivement porter une peau, Préhistoire oblige...).

BABY SITTING BLUE'S

C'est le week-end, vous aviez prévu une partie de bowling avec ce bon vieux Barney, mais Wilma, votre tendre et douce épouse, vous a rappelé votre promesse de repeindre le mur du salon. Vous voici donc sur votre échelle à badigeonner ledit mur. Mais attention, lors de vos allers-retours pour tremper votre pinceau dans le pot de peinture, la petite Pebble profite du moindre moment d'inattention pour transformer votre salon en une interprétation personnelle des fresques de Lascaux. Le beau mur fraîchement repeint a tôt fait de se couvrir des graffitis de votre fillette. Il va falloir passer une seconde couche, après avoir ramené Pebble dans son parc. Pendant ce temps, votre pinceau, en l'occurrence un écureuil préhistorique, en profite pour s'échapper ! Le temps de le rattraper, et de précieuses secondes se sont écoulées... Il vous faut accélérer, ou vous essuierez les remontrances de Wilma à son retour .

CA CARTOON !

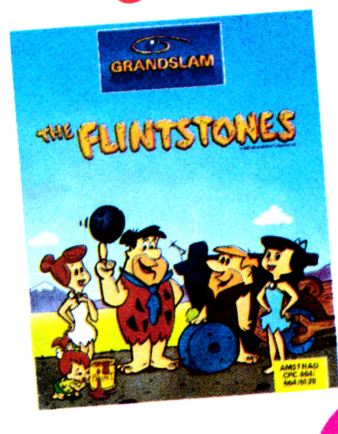
Imaginez-vous devant votre téléviseur, vous regardez un bon vieux dessin animé désopilant (donc vous riez !). Maintenant imaginez-vous devant votre Amstrad préféré, vous avez inséré la disquette des FLINTSTONES, le jeu débute... Vous jetez un bref coup d'oeil à votre téléviseur, puis à votre Amstrad, puis à votre téléviseur, puis... STOP ! Ca suffit, ne cherchez plus, n'essayez pas de trouver de différence : il n'y en a pas ! Sur l'écran de votre CPC, se déroule un véritable dessin animé (ou presque, pour les incorrigibles grincheux) : l'adaptation des personnages de Hanna Barbera est une belle réussite.

Vous dirigerez Fred, à travers quatre tableaux se déroulant pendant le week-end: la peinture du mur du salon, la partie de bowling avec Barney, le retour du bowling en voiture, et la recherche de la petite Pebble dans un chantier. Chacun des tableaux bénéficie d'une excellente réalisation, et les sprites reproduisent trait pour trait les personnages originaux ; les détails qui faisaient tout l'humour de la série sont présents : le salon préhistorique en os et pierre taillée (NDA : acheté chez Mammouth sûrement, ouaf, ouaf !), la démarche débonnaire de Fred, les remontrances de Wilma... Tout cela fournit le prétexte à quatre phases d'arcade classiques (simulation de bowling avec contrôle de la force du tir et de l'effet, course d'obstacles en voiture et jeu d'échelle sur le chantier), mais l'habillage à la FLINTSTONES apporte une touche d'humour réussie. Personnellement, j'ai craqué sur les graffitis de la petite Pebble, dans le premier tableau !

THE FLINTSTONES
de GRANDSLAM ENTERTAINMENT
Prix : n.c.

Graphisme :	3/4
Son :	2/4
Animation :	3/4
Difficulté :	2/4
Richesse :	3/4
Scénario :	2/4
Ergonomie :	3/4
Notice :	2/4
Longévité :	3/4
Rhaa/lovely :	3/4
Note :	**13/20**

65 %



S

L'ETE DE INSPECTEUR BUDGET

Salut les p'tits sous ! Alors, comment se comportent nos valeureux petits limiers à la recherche du meilleur soft au meilleur prix ? Moi, personnellement, je vais bien et, en cette période estivale, j' ai adopté un look de circonstance : ma femme m'a acheté un superbe imperméable d'été avec des petites fleurs et un matelas pneumatique intérieur ...

SOUS LA PLAGE, LES PAVES ?

Je me souviens, il y a déjà quelque temps de ça, je regardais la dixième rediffusion (les esprits les plus perspicaces se seront rapidement rendu compte que cela faisait donc onze passages télévisés) d'un épisode où Starsky et Hutch se livraient à une poursuite endiablée le long d'une plage, au volant d'un Buggy. J'avoue que j'éprouvais alors un certain amusement en voyant l'embarras dans lequel se trouvaient ces deux petits jeunots. Si j'avais été au volant de ce Buggy ... Cette fois-ci j'y suis, et la plage que je dois traverser ressemble, à s'y méprendre, à certaines plages de Normandie le jour du débarquement des Alliés, en pire. Maman ! Ca scrolle, ça monte, ça descend (j'ai le mal de mer ; sur une plage, faut le faire, non ?). De plus, des hélicoptères me tirent dessus, je dois éviter des rochers et des feux de plage, mon carburant diminue à vue d'oeil, et j'ai un temps limité pour parvenir à la fin du parcours. Bref, le genre de situation qui vous fait regretter que les programmeurs aient réalisé un si bon boulot, malgré quelques défauts, comme le manque total de bruitages et un certain retard dans les réponses aux commandes.

BEACH BUGGY SIMULATOR
de FIREBIRD
Gamme SILVERBIRD
K7 : 29,90 F

60 %

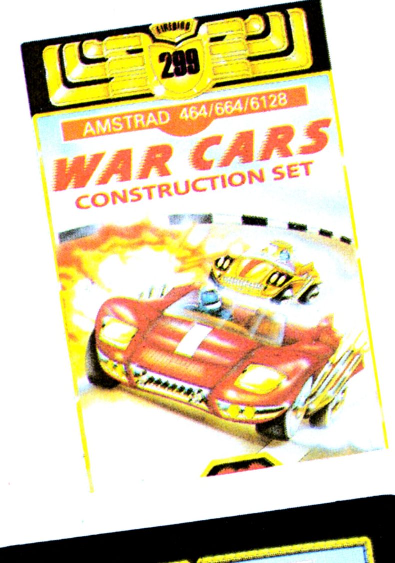


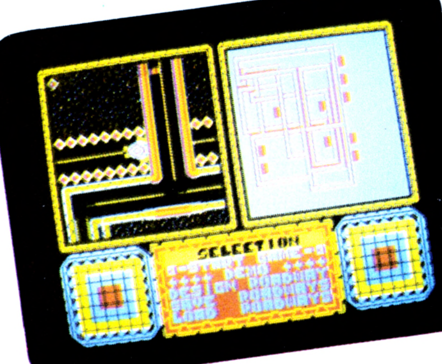
SOUS LES PAVES, DES NEONS ?

Je marchais dans les rues de la ville, tel Michael Jackson dans son clip *Billie Jean*, sauf que moi je n'arrivais pas à allumer ces satanés pavés sous mes pas (pourquoi pas moi ?). Ah oui, il faut peut-être que je vous parle de ma dernière mission. Eh bien voilà, depuis quelque temps des jeunes gens se livraient à des courses de skate-board dans les rues de la ville. Ils troublaient l'ordre public, à ramasser des drapeaux (huit par course, dix courses, c'est écrit dans mon rapport) et à essayer de finir le parcours avant une certaine limite de temps. Pour envenimer le tout, ils bénéficiaient d'un bon graphisme seize couleurs, les rues d'une typique petite ville américaine étaient bien rendues ; les programmeurs avaient même trouvé amusant de glisser quelques clins d'œil, sous la forme de sprites représentant des breakers dansant sur les trottoirs. Plus grave, les skaters pouvaient effectuer plusieurs mouvements (accélération, ralentissement, déviation gauche, droite, accroupissement, et même wheeling arrière). Ils devaient utiliser au mieux ces possibilités, ainsi que les tremplins et les dénivellations des trottoirs pour éviter les voitures, les passants et les skaters adverses. Le seul défaut à cette cuirasse était le passage des tableaux, non par scrolling continu mais par saut d'écran. Dommage, nous aurions pu avoir un Paper Boy pour un prix Budget !

SKATE ROCK SIMULATOR
de MASTERTRONIC
Gamme RICOCHET
K7 : 29,90 F

70 %





COURT-CIRCUIT !

Plus personne ne bouge ! Fermez les yeux et imaginez un gigantesque circuit sur lequel roulent deux bolides, chacun s'efforçant de récolter un nombre donné de bonus avant l'autre. Les pilotes disposent de deux rochers qu'ils peuvent larguer au moment voulu pour bloquer la route de l'adversaire. Certains bonus permettent de récupérer des rochers, de gagner une vie supplémentaire ou de rentrer dans l'adversaire sans exploser. Bon, tout ça se présente dans votre petite tête, vous secouez bien fort et vous ouvrez les yeux. Vous attendez un petit instant pour que les petites taches qui dansent devant vos yeux disparaissent et... elles ne disparaissent pas ! Un peu plus d'attention, et vous vous apercevez que la petite tache rouge qui s'agite à droite de l'écran c'est votre voiture. Deux points d'acuité visuelle en moins, et vous réussissez à discerner, parmi le patchwork multicolore, la route que vous devez suivre, ainsi que, à gauche, la fenêtre du bolide dirigé par l'ordinateur et, en bas à droite, une vision globale du circuit avec les positions des deux voitures. Deux dernières remarques : le joueur peut définir ses propres circuits et, enfin, le jeu est nul.

WAR CARS CONSTRUCTION SET
de FIREBIRD
K7 : 29,90 F

0 %

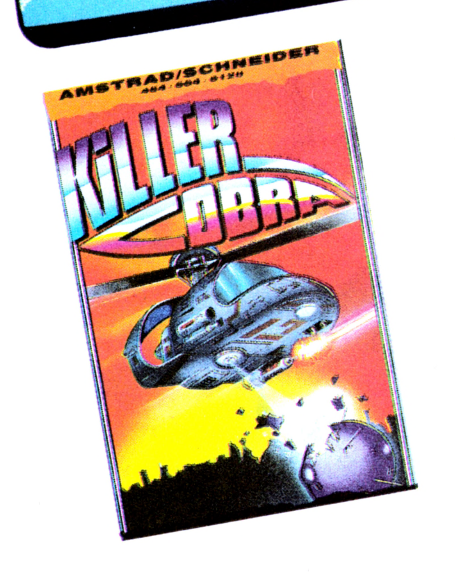


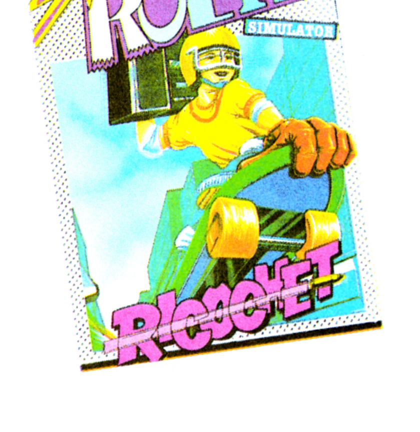
PHILOSOPHE A SES HEURES ...

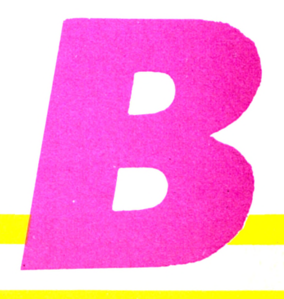
J'étais dans mon bureau (quel est le petit malin qui a dit que ça faisait longtemps ?), lorsque le téléphone se mit à sonner (ne prenez pas cet air étonné, hypocrites !). Je ne vous ferai pas l'affront de vous apprendre que le chef venait de me confier une nouvelle mission, donc je passe directement à la suite. J'ai toujours gardé, face aux petits inconvénients de la vie quotidienne, un certain recul (celui de mon Magnum 357), et je dois dire que, dans le cas présent, cette philosophie allait me sauver. En effet, à bord d'un hélicoptère, je devais nettoyer toute une série de cavernes des nuisances qui les encombraient, telles que des tanks, des hélicoptères et quelques missiles traînant de-ci de-là. Je me devais d'atteindre, de temps à autre, les citernes posées sur le sol, sous peine de tomber en panne sèche. Profitant d'un scrolling continu et fluide, je découvrais avec ravissement les décors tourmentés, aux couleurs harmonieusement choisies, des diverses cavernes. Concentré sur mon œuvre d'assainissement, je m'appliquais aussi à éviter les stalactites et mites, ainsi qu'à manœuvrer dans les goulets étroits qui s'ouvraient devant moi. En fait, je m'aperçus que je redécouvrais tous les plaisirs d'un Skramble parfaitement réalisé.

KILLER COBRA de MASTERTRONIC
K7 : 29,90 F

70 %








COMPILATION
PLAY IT AGAIN
Amstrad – Cassette/Disquette
FRAME
LEADER BOARD
EXPRESS RAIDER
6 SUPER JEUX
SUPER CYCLE
METROCROSS
IMPOSSIBLE MISSION
GRATUIT Dans Ce Pack
Tournament
Version cassette avec quatre nouveaux terrains à utiliser avec Leaderboard.
LEADER BOARD
VOUS NE POUVEZ PAS PERDRE AVEC CETTE COMPILATION DE SIX JEUX
En vente dans les
fnac
Distribué en EXCLUSIVITE par INNELEC, 110 bis, avenue du Général Leclerc, 93506 PANTIN cedex,
Tel (1) 48 91 0044 · Telex 231967 · Telefax (1) 48 91 2912
U.S. GOLD

L'ETE DE L'INSPECTEUR BUDGET



LE PLUS COURT CHEMIN...

Après que le téléphone eut sonné, alors que j'étais dans mon bureau (personne ne pourra dire que je commence toujours par les mêmes phrases), je pris connaissance de ma nouvelle mission. De source bien informée (pour tout dire, après avoir testé le logiciel), j'avais appris que Firebird organisait des jeux Olympiques parallèles. Comme c'étaient des jeux parallèles et que le plus court chemin d'un point à un autre c'est le moins long, tous les participant de ces jeux se déplaçaient sur un bâton à ressort (relisez bien cette phrase, et vous verrez que je n'ai toujours pas compris pourquoi). Bref, il s'agissait de participer à une série d'épreuves. Dans la première, vous avancez par bonds et vous devez crever le maximum de ballons à l'aide de votre casque à pointe. L'épreuve suivante est un cent dix mètres haies à ressort, épreuve durant laquelle vous devez donner l'impulsion de saut au bon moment. Ensuite vous attend le triple saut (!!!), qui comprend trois sections : il faut, tout d'abord, crever un ballon, puis sauter par-dessus un ballon qui plane au-dessus du sol, et, enfin, effectuer la course d'élan et le saut. D'autres épreuves, telles que le tir et la course d'obstacles, sont au rendez-vous (vous êtes cerné, elle est bonne). Rien à dire sur la réalisation technique, il y a de belles couleurs, les animations sont réussies, un beau petit scrolling a été mis en place et, cependant, la sauce ne prend pas. On a l'impression que le soft joue tout seul, les commandes ne semblent pas répondre et, pourtant, vous gagnez quand même ; c'est gentil mais peu motivant.

POGOSTICK OLYMPICS
de FIREBIRD
Gamme SILVERBIRD
K7 : 29,90 F

40 %



UN VERRE CA VA...

Cette histoire débuta dans un petit bar louche. J'entrai et je demandai au patron si Mohdé Ration était là, car je savais que toute boisson alcoolisée doit être consommée avec Mohdé Ration. Justement, deux curieux personnages se livraient dans la salle à une espèce de concours. Ces deux bonshommes étaient ronds, au sens propre et au sens figuré ; ils se déplaçaient par la force des bras le long de câbles horizontaux. Leur but était de remplir, en bougeant, la plus grande surface possible de leur couleur. Ainsi, lorsque des cocktails apparaissaient dans une partie de l'écran ayant la couleur appropriée, ils pouvaient les absorber. Je restai figé, pendant quelques instants, devant le graphisme simplifié à l'extrême, puis, petit à petit, j'avoue que je pris plaisir au spectacle offert par ces deux petites boules se déplacant avec vivacité le long des câbles, dans l'espoir d'ingurgiter un maximum de cocktails. Je ne tardai pas à les imiter et, rapidement, je me retrouvai en Chine (pour certains, ce sont les éléphants roses ; pour moi, c'est la Chine). Donc je me retrouvai dans le palais d'un mandarin, à la recherche d'une mandarine (qui, comme tout le monde le sait, est la femme du mandarin, ou alors je ne supporte plus l'alcool). J'errai dans un labyrinthe multicolore, côtoyant les pagodes, les petits ponts et autres bonzaîs que l'on rencontre dans les jardins japonais. (Je sais, ici c'est la Chine, mais il peut très bien y avoir des jardins japonais). Le jardin est gardé par des samouraîs qui me balancent leur sabre dès que je m'approche, et les ponts par des géants qui tentent de m'attraper. Le trip classique, quoi : des objets à ramasser, des dizaines d'écrans à explorer dans un graphisme seize couleurs ; c'est pas le Pérou (ben non, puisque c'est la Chine), mais c'est sympa quand même.

HARVEY HEADBANGER
et WILLOW PATTERN de FIREBIRD
Gamme TWO GAME DISK
Disk : 79,90 F

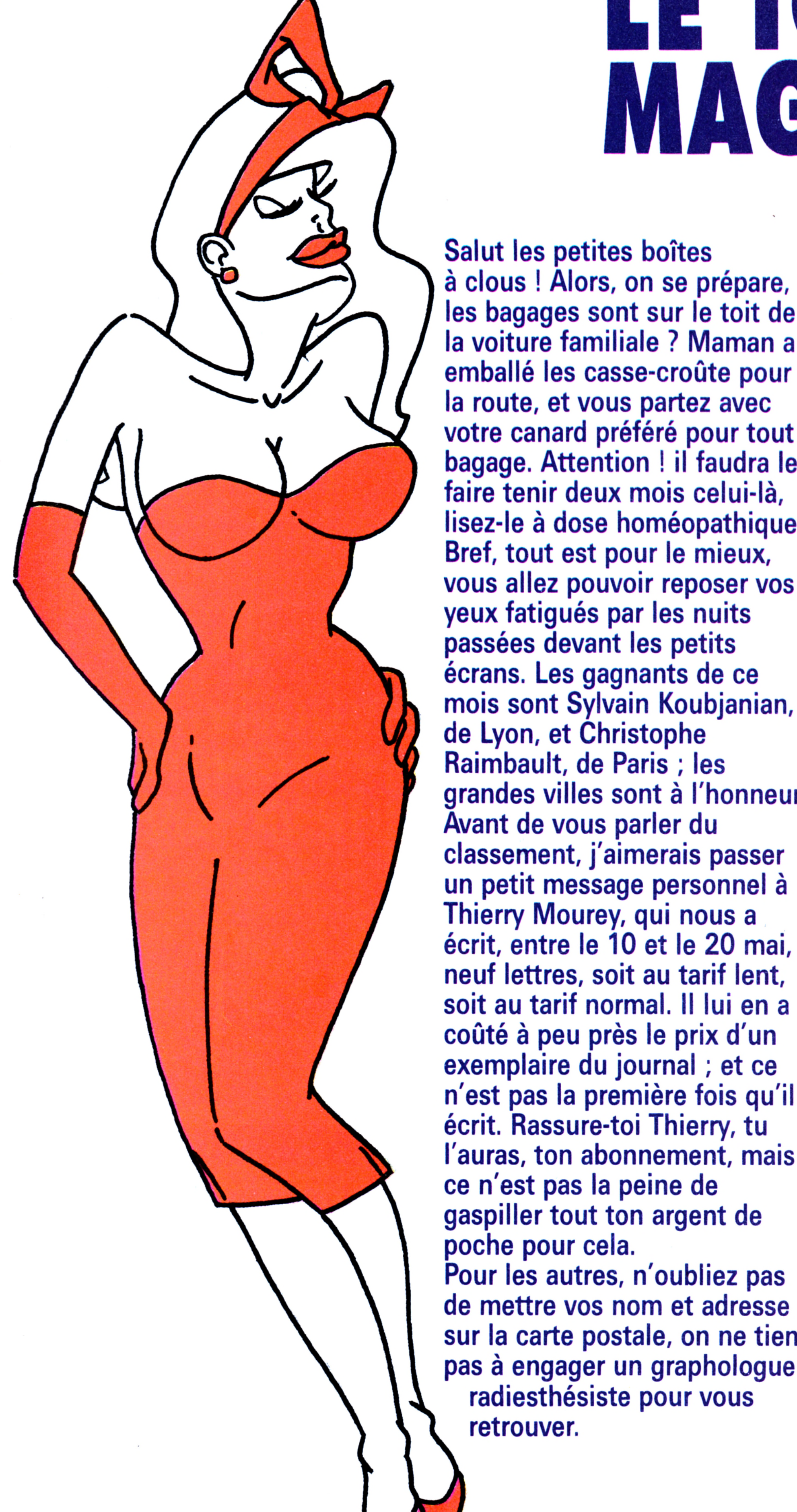
60 %

POGOSTICK OLYMPICS
BALLOON POPPING
TOTAL 00000
SCORE 00412

TRIVOUL

B

LE TOP MAG 20 !!!



Salut les petites boîtes à clous ! Alors, on se prépare, les bagages sont sur le toit de la voiture familiale ? Maman a emballé les casse-croûte pour la route, et vous partez avec votre canard préféré pour tout bagage. Attention ! il faudra le faire tenir deux mois celui-là, lisez-le à dose homéopathique. Bref, tout est pour le mieux, vous allez pouvoir reposer vos yeux fatigués par les nuits passées devant les petits écrans. Les gagnants de ce mois sont Sylvain Koubjanian, de Lyon, et Christophe Raimbault, de Paris ; les grandes villes sont à l'honneur. Avant de vous parler du classement, j'aimerais passer un petit message personnel à Thierry Mourey, qui nous a écrit, entre le 10 et le 20 mai, neuf lettres, soit au tarif lent, soit au tarif normal. Il lui en a coûté à peu près le prix d'un exemplaire du journal ; et ce n'est pas la première fois qu'il écrit. Rassure-toi Thierry, tu l'auras, ton abonnement, mais ce n'est pas la peine de gaspiller tout ton argent de poche pour cela.
Pour les autres, n'oubliez pas de mettre vos nom et adresse sur la carte postale, on ne tient pas à engager un graphologue radiesthésiste pour vous retrouver.

Le trio de tête a encore frappé : **BARBARIAN, ARKANOID** et **TRANTOR** n'ont pas l'air décidés à redescendre. Après, les surprises arrivent : **RENEGADE**, meilleure progression du mois, sûrement grâce aux pokes de Robby. Il ne fera pas bon être en haut du Top Mag, coincé entre **BARBARIAN** et **RENEGADE** : ça va castagner ferme. Par contre, **GRYZOR** m'a obligé à manger mon troisième éclair au chocolat ; pour un régime plage, c'est intéressant ; enfin, il n'est pas descendu trop loin, rien n'est perdu. La plus belle plantade vient de **FER & FLAMME**, mais pas de quoi s'inquiéter, il avait sûrement été surcoté la dernière fois. Passons à la rubrique : la revanche de ceux qui étaient entrés dans le Top Mag mais qui malheureusement en étaient ressortis (respirez, oui je sais, c'est un peu long, mais il faut bien que je vous fasse comprendre ce que veux dire par là. Respirez encore une fois.) Sont dans ce cas **PLATOON, CRAFTON & XUNK** et surtout **ARKANOID II**, qui fait presque un triomphe. Pour finir, deux petits nouveaux, **ATF** et **BEDLAM** ; deux très bons jeux qui, je l'espère, feront carrière. Parlons un peu de nos chers disparus, notamment d'EXIT qui, comme son nom l'indique, est sorti mais ne devrait pas tarder à revenir. Quant à **PAPER BOY, GUILD OF THIEVES, GAUNTLET II** et **LE PASSAGER DU TEMPS**, le public jugera.
Et surtout, ne pensez pas que les vacances ne sont pas faites pour écrire. Envoyez-moi de belles cartes postales pleines de mer et de sable chaud à Amstrad Cent pour Cent, 53, avenue Lénine, 94250 GENTILLY.
Allez, bonnes vacances et ne restez pas trop longtemps au soleil, ça ramollit les neurones, et bonjour les plaques rouges autocuisantes, si vous voyez ce que je veux dire.

1	BARBARIAN	- Palace Software	(–)
2	ARKANOID	- Imagine	(–)
3	TRANTOR	- US Gold	(–)
4	RENEGADE	- Imagine	(+6)
	WINTER GAMES	- Epyx	(+3)
6	ARKANOID II	- Imagine	(*)
	SUPER SKI	- Microïds	(–)
8	GRYZOR	- Océan	(–3)
9	L'ANGE DE CRISTAL	- Ere Informatique	(–5)
10	PROHIBITION	- Infogrames	(+2)
	BOB WINNER	- Loriciels	(–2)
	PLATOON	- Océan	(*)
13	OCP ART STUDIO	- Rainbird	(–)
14	IKARI WARRIOR	- Elite System	(–3)
15	OXPHAR	- Ere Informatique	(–)
16	CRAFTON & XUNK	- Ere Informatique	(*)
17	FER & FLAMME	- Ubi Soft	(–8)
	STRAM II	- Ere Informatique	(–1)
19	BEDLAM	- Go	(N)
20	ATF	- Digital Intégration	(N)

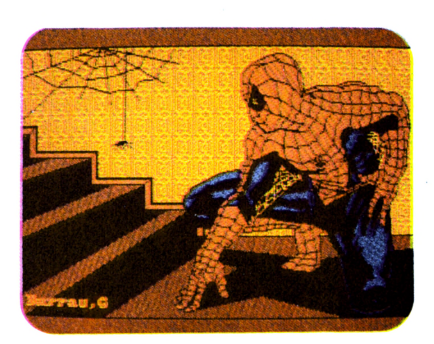
(N) 1re apparition dans le Top Mag 20
(*) réapparition dans le Top Mag 20
(+ X) en progression dans le Top Mag 20
(– X) en régression dans le Top Mag 20
(–) stationnaire dans le Top Mag 20

CONCOURS ECRAN

POM POM POM POM ! Miss X parle aux lecteurs du concours écran ! Robby est malade, je ne vous dirai pas ce qu'il a, mais il est malade. Trés gentiment, il m' a demandé de le remplacer pour choisir le grand vainqueur et les photos qui doivent être publiées. En toute innocence, j'ai accepté et ne le regrette pas, car la production de ce mois est fantastique. Il m'a fallu faire un choix, et ce fut extrêmement difficile. Toutes mes excuses à ceux dont les dessins ne sont pas publiés par manque de place. Une mention spéciale à Gérard Barrau pour l'araignée et un super bravo à Eric Vincent, le vainqueur de ce mois !



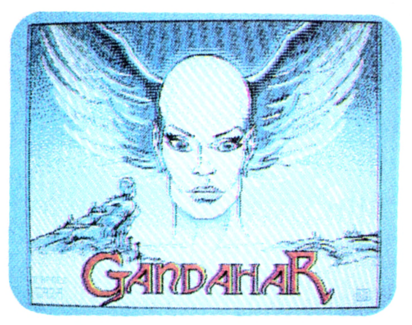
LE GAGNANT DU MOIS
ERIC VINCENT



L'ARAIGNEE
PAR GERARD BARRAU



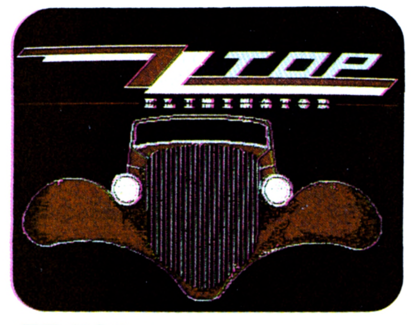
NATACHA
PAR PHILIPPE GATELET



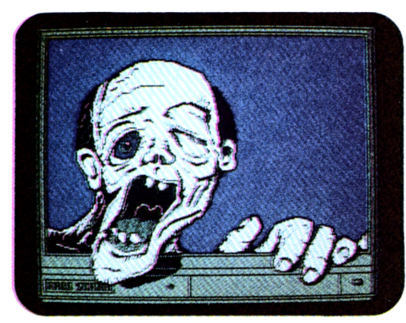
GANDAHAR
PAR ALAIN BASTARD



L'OISEAU NOIR
DE FREDERIC BELLEC



ZZ TOP
PAR NICO DUBOIS



COCO BEL ŒIL
PAR FARO

LES DEUX DOIGTS DANS LA PRISE



GUITARES DE L'ETE : PRIMITIVES - SMITHEREENS

Avec les scandinaves Sugarcubes , les Primitives sont la nouvelle sensation anglaise, ce qui a même valu à leur chanteuse, Tracey, d'être surnommée "Marylin de l'année". Le premier album de ce groupe pur pop pourrait se résumer à deux axiomes : des mélodies simples et rock, chantées par une voix féminine dans la tradition Blondie, et une belle palette de guitares, oscillant entre obsessions sixties (guitares accoustiques, arpèges Byrds) et mur du son saturax, rapprochant les Primitives de Jesus And Mary Chain ou même des punks Ramones et Stooges. Malgré cela (et les débordements psychédéliques/fleurs/sitars), on retiendra surtout de ce premier album la chanson phare, Crash, peut-être à cause d'une légère superficialité de l'ensemble. Disque quand même conseillé, malgré ces quelques réserves (album Lovely - BMG).

Les Smithereens jouent, eux aussi, la carte guitares et mélodies. Mais, contrairement aux Primitives, leurs chansons possèdent une émotion et une tension dramatique qui frappent directement au cœur. Leur nouvel album ravira les amateurs de refrains qui tuent et de solos profonds et mélodiques. A découvrir (*Enigma*/Musidisc).



CLIPS DE L'ETE : LES PREFERES D'*AMSTRAD CENT POUR CENT*

1 - CLAUDIA PHILLIPS AND THE KICKS : *Quel souci La Boétie*

(Barclay)
Autant pour le clip, avec ses apparitions bizarres (nains et grosses gens), que pour la musique, mélange de funk et de rap, qui devrait nous rendre fous tout l'été en discothèque. Une production musicale signée du meilleur producteur français, Michel Elie, à qui l'on devait déjà Axel Bauer et Le Club (réécoutez Attentat à la couleur !).

2 - DWEEZIL ZAPPA : *My Guitar Wants to Kill your Mama* (Chrysalis)

Zappa junior, dans un festival de plans de série Z (poursuites en caisse, guitares criminelles, amours adolescentes impossibles et bastons contre les flics), en noir et blanc, s'il vous plaît. Jubilant ! La musique ? Heavy, mélodique, et truffée de solos jouissifs.

3 - MEGADETH : *Anarchy in UK*

(Musidisc)
La folie totale. Quand les hard rockeux sauvages se mettent à toucher aux méchants Sex Pistols, la mixture est parfaite, et le clip, à voir ABSOLUMENT. Des milliers d'images, de couleurs, à une vitesse stupéfiante ! ENCORE !

4 - MYLENE FARMER : *Ainsi sois-je*

(Polydor)
Pour se calmer les esgourdes après la folie dévastatrice du trash de Mégadeth. Mylène Farmer pourrait dormir dans ses clips, ils seraient toujours aussi beaux. La preuve : *Ainsi sois-je*, d'une simplicité et d'une beauté confondantes.

5 - SMITHEREENS : *Only a Memory*

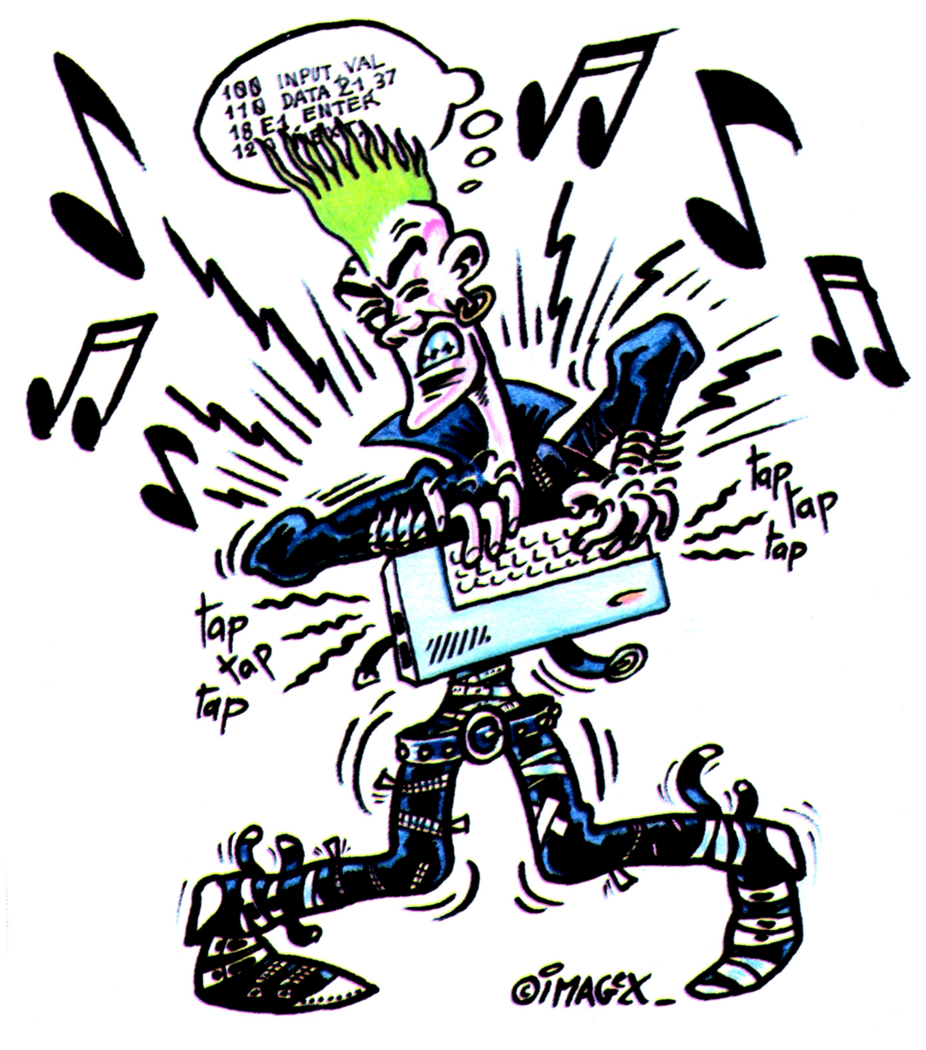
(Enigma)
Ambiances floues et psychédéliques pardessus les images d'un groupe simple mais attachant. Une chanson aux accents nostalgiques qui ne vous lâche plus.

REEDITION DE L'ETE : NINO FERRER

Des disques anglo-saxons, sortis dans les années soixante ou soixante-dix, que l'on a toujours du plaisir à écouter aujourd'hui ? Vous pouvez m'en citer à la pelle. Mais des français ? Aïe ! la migraine. Les doigts de vos deux mains suffisent amplement, et justement, l'un de ces doigts représente obligatoirement Nino Ferrer, créateur de merveilles soul comme Mirza ou le Téléfon. A l'heure où les maisons de disques (américaines) rééditent leur patrimoine soul, Barclay a la bonne idée de proposer deux albums, *Satanée Mirza* et *On dirait le Sud*, qui prouvent, s'il le fallait, que swing et français peuvent aller de pair. Le premier est plus blues, et indispensable. Le second, plus calme, est construit autour d'une chanson (relativement ?) immortelle à la gloire du soleil et du farniente : le Sud. Mmmmh ! Les plus jeunes devraient découvrir, et aimer.

DISQUES DE L'ETE : ET POUR QUELQUES SILLONS DE PLUS !

Un été sans tubes ou sans folles soirées en boîte, c'est comme un Sined sans épée. Dans le genre dragueurs des plages (ouille), les Bros sont idéals. Mais leur *When will I be Famous* est bien enlevé, et assez futile pour le plaisir de la piste de danse.



Je vous avais déjà parlé du Baron. Le voilà qui sort son deuxième 45 tours, *Mustang Dance*, toujours en compagnie de Lady Maïko, avec cette fois la participation rythmique de l'ex-Téléphone, Richard Kolinka. On croise dans Mustang Dance la Cicciolina, Le Pen, et quelques guitares bien juteuses. Attention à la face B, *Kops Car Kiss*, bourrée d'émotion. C'est assez rare pour le signaler (Virgin).
Encore des talents à confirmer : les Mirandas sont deux (encore !), et jouent une new wave hispanisante pas désagréable. On pense un peu à Kas Product, mais on se laisse finalement séduire par ce *Yel Amor si Seva* aux couleurs synthétiques (Comotion).
Eh oui, Dr Feelgood existent toujours. Remportant un franc succès en Scandinavie, en Australie, en Allemagne etc., mais toujours un peu marginaux en France malgré leur torride dernier album, et surtout ces deux chansons/tempos moyens, sublimes d'efficacité, *I Wanna Make Love to You*, et le petit nouveau, *Break These Chains*. Essayez la mixture, aucune déception possible (Off the Track).
Faute de place, je finirai en vitesse grand V sur quelques albums récents à écouter : le dernier Daryl Hall and John Oates, un duo soul peu connu en France, mais abonné au succès aux Etats-Unis, avec de superbes mélodies et la voix extraordinaire de Daryl Hall ; le travail d'orfèvre de Prefab Sprout sur leur dernier album ; et toujours les derniers Prince *(Lovesexy)*, Etienne Daho *(Pour nos vies martiennes)*, Gamine *(Voilà les anges)* et, côté hard rock, *le Savage Amusement* des teutons Scorpions. Suivez mes conseils !



MAGAZINE DE L'ETE : LES INROCKUPTIBLES

Hormis la presse adolescente et le hard rock, aucun magazine musical n'arrivait, ces derniers temps, à se hisser au niveau des dinosaures *Best* et *Rock'n folk*. C'est chose faite ; voici *les Inrockuptibles*, un bimestriel (moins de problèmes financiers pour eux), pratiquement sans publicité (plus de pages pour nous), d'un esthétisme sans faille, et uniquement formé d'interviews. Ce magazine est entièrement voué à la cause rock, avec un souci de bon goût qui leur fera préférer Daho à Mader et les Pogues à Rick Astley. Un poil estudiantin et intello, mais quand même oasis d'intelligence dans une époque superficielle. (Tous les deux mois, 18 francs en kiosque).



CHANSON DE L'ETE : IM NIN ALU - OFRA HAZA (BMG)

Ofra Haza est une chanteuse juive, originaire de Tel-Aviv (d'une famille yéménite), d'une beauté à se damner, véritable monument oriental. Après avoir été largement samplée (c'est-à-dire que sa voix a été enregistrée et réutilisée) par les nouveaux sorciers du rap et de l'électronique anglo-saxons, elle vient maintenant leur donner une petite leçon de classe, en enregistrant dans leurs propres studios, sur fond de sampler, d'ordinateurs et de boîte à rythmes du plus bel effet. Le résultat est magique, irrésistible sur piste de danse et donnerait des frissons à un CPC. C'est d'ailleurs tremblant et encore sous le choc que je vous conseille aussi de guetter toute diffusion du clip d'*Im Nin Alu*.



A

THE STEPFATHER.



Seul devant la glace de sa salle de bain, un homme se lave les mains ; elles sont maculées de sang. Puis, il se douche, se coupe la barbe et les cheveux. Il revêt un costume strict, noue une cravate autour de son cou et boucle sa valise. Calme et serein, il range un jouet qui traîne sur le sol et descend un escalier dont les murs sont couverts de traces sanglantes. Il redresse une chaise et enjambe les corps mutilés de sa femme et de sa fillette. Sans se retourner, il s'éloigne en sifflotant.

Ainsi commence le dernier film de Joseph Ruben. *Stepfather* raconte l'histoire d'un homme qui voudrait que sa vie ressemble à une publicité mais qui, devant l'échec de son premier mariage, ne trouve comme ultime solution que le massacre de sa famille. Loin de sombrer dans une folie meurtrière, notre héros, Jerry Blake (interprété par Terry O'Quinn), va s'installer à Rosedale, une jolie petite ville de province, où il va fonder un nouveau foyer avec sa seconde femme et Stéphanie, sa belle-fille. Pendant un certain temps, Jerry va incarner le parfait exemple du père de famille idéal, celui que toutes les belles-mères rêvent d'avoir pour gendre. Mais Stéphanie le trouve étrange et ne peut supporter sa volonté de poursuivre son rôle de parfait petit Américain moyen. La tension monte, et Jerry devient nerveux ; d'autant plus nerveux que la police, qui enquête sur le massacre de sa première famille, commence à disposer de certains indices contre lui. Le rêve de Jerry se brise peu à peu, et il se rend compte que, comme la première fois, il va devoir trouver une nouvelle famille idéale... *Stepfather* ne brille pas par l'originalité de son scénario, mais il se distingue de la dizaine d'autres titres qui reprennent la même histoire par la qualité de la mise en scène et par l'originalité avec laquelle le suspense est développé. Autant de bonnes raisons qui ont conduit le jury du Festival du film policier de Cognac à lui décerner le prix de la critique.

VIDEO K7 DE L'ETE : SPINAL TAP (WARNER HOME VIDEO)

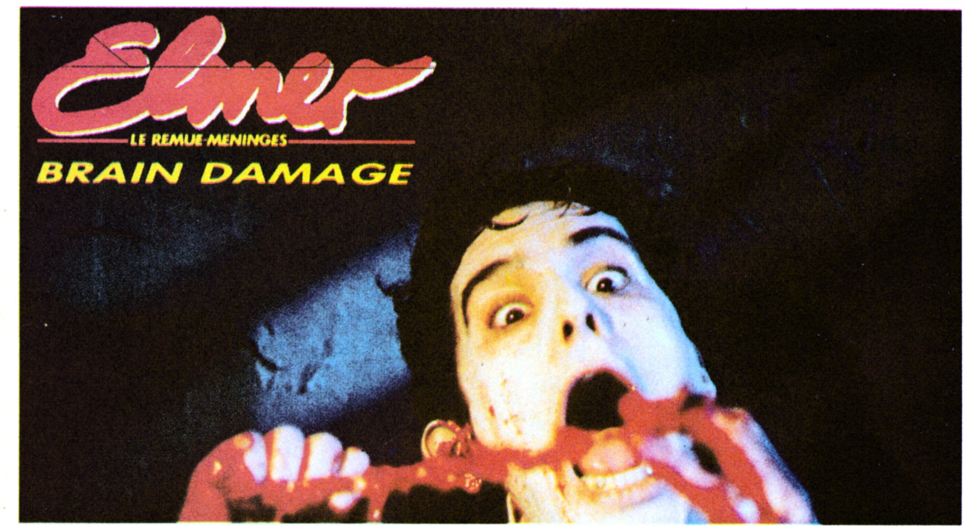
Le cinéma, aujourd'hui, c'est aussi des parutions vidéo, avec des films, souvent excellents, sortant uniquement sur ce support, sans passer par la case distribution officielle en salle. *Spinal Tap* en est l'exemple type. Il s'agit du premier film (1983) de Rob Reiner, fils de Carl Reiner, responsable du monument d'humour british : *les Cadavres ne portent pas de costard*. La parution récente de *Spinal Tap* en France est d'ailleurs sûrement due au fait qu'il a reçu, cette année, le premier prix du Festival du film musical, créé par le journaliste Philippe Manœuvre. Alors, profitez de l'aubaine, et débrouillez-vous pour voir ce monument d'humour, qui dépasse en fait le cadre strict du film musical. La vie d'un groupe de rock, son ascension, sa chute, et ses multiples mutations, sont le prétexte à une incursion dans le passé : années 60 chatoyantes, mouvement hippie, virage hard rock, le tout incroyablement drôle et délirant, et en partie improvisé par les acteurs. Ne vous enfuyez pas, *Spinal Tap* (qui est aussi le nom du groupe) vous fera rire, que vous aimiez ou que vous soyez totalement indifférent aux décibels contemporains. C'est le "style de vie" et le folklore rock qui sont, ici, tournés en dérision. Les pélerinages sur la tombe d'Elvis, les modes, les messes/concerts gigantesques, les excès de la vie sur la route, les groupies, rien n'échappe au regard de vipère de Rob Reiner (qui a réalisé par la suite *Stand by me* et *Princess Bride*). Il est d'ailleurs dommage que nous ayons tant de mal à voir les nouveaux maîtres de l'humour anglais. Alors, après la sortie inespérée de *Spinal Tap*, prions pour une sortie française de *Eat the Rich*, la dernière réalisation de Comic Strip, l'équivalent de nos Nuls français.



UNE NUIT A L'ASSEMBLEE NATIONALE

Mais qu'est-ce qui fait courir Jean-Pierre Mocky ? Il y a à peine trois mois, sortait *les Saisons du plaisir*, et cette semaine voit arriver sur nos écrans *Une nuit à l'Assemblée nationale*. Deux films en un trimestre ! Quand on connaît les difficultés qu'éprouvent généralement les metteurs en scène à réaliser leurs projets, on peut se demander quel est le secret de Mocky et d'où il tire l'énergie suffisante pour enchaîner film sur film...

Le secret de Mocky, c'est qu'il fait des films à l'emporte-pièce, dans une pagaille créatrice que lui seul peut contrôler. Il agit avec ses films un peu comme un pilier de rugby qui extrait le ballon de la mêlée et marque un essai. Au cours d' une interview parue dans Première, Michel Blanc, qui interprète le rôle principal, déclarait : " Il est bordélique et charmant... Mais c'est un vrai réalisateur, il a une vision de chaque scène... Et c'est vrai qu'il y a quelque chose de positif dans sa façon de faire ; lui, au moins, il lutte contre l'inertie... S'il s'est mis à réaliser beaucoup de films, c'est pour défier la lourdeur du cinéma..." *Une nuit à l'Assemblée,* c'est une histoire cinglée avec les vertus habituelles des films de Mocky : des scènes hallucinantes, de la démesure et des gags gigantesques. Le tout saupoudré d'une bonne dose de cynisme et d'anticonformisme. Quant à l'histoire, elle n'a que peu d'importance et ne sert que de prétexte à Mocky pour se moquer, parfois méchamment, de nos hommes politiques, qui, ces derniers temps, occupent un peu trop le devant de la scène... Un film idéal pour tous ceux que le ronron du cinéma français a fini par ennuyer.



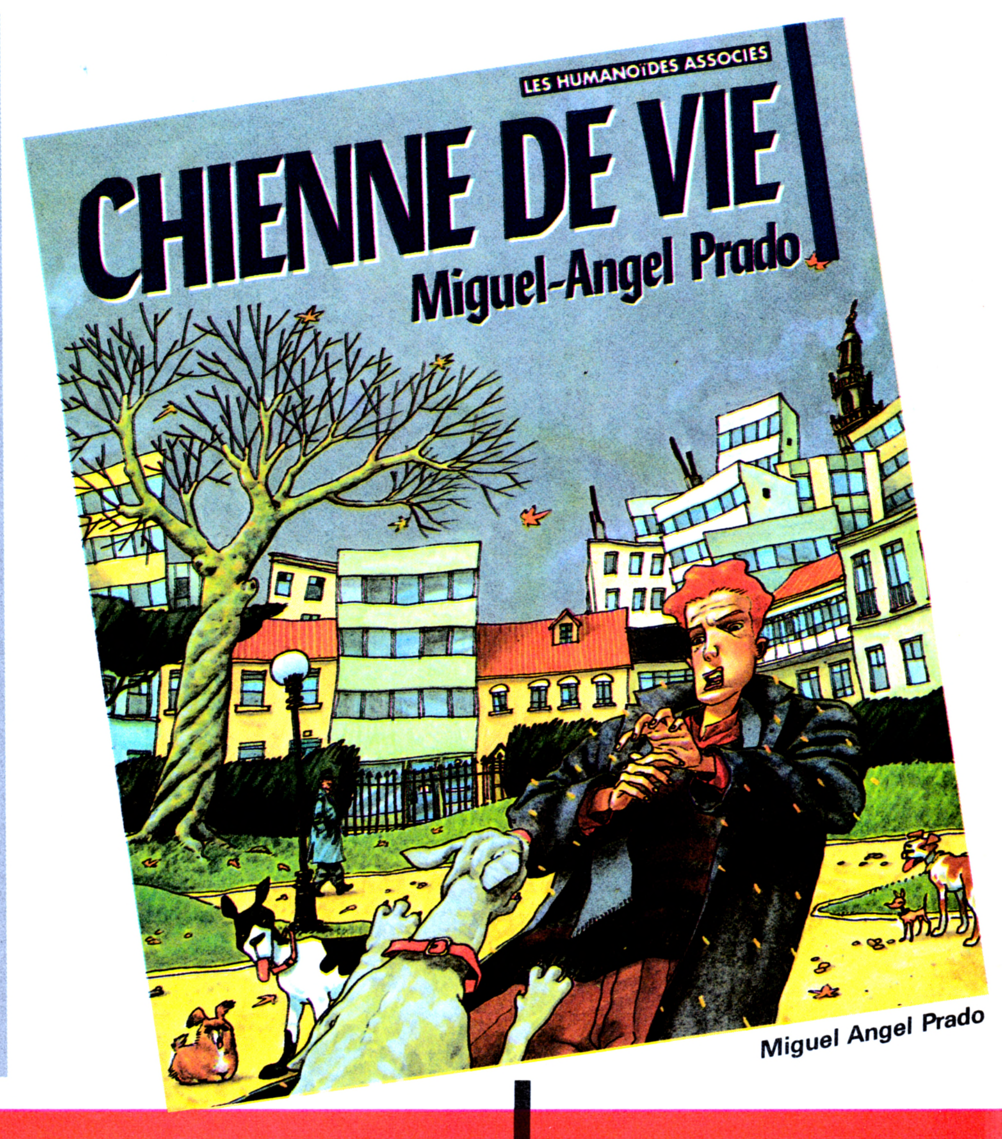
ELMER - LE REMUE-MENINGES

Brian, affolé, rentre en courant dans l'appartement d'un copain, et s'enferme dans la salle de bains. Sur son front apparaît une sorte de pustule visqueuse qui grandit, grandit... Il sent un filet de sang dégouliner le long de sa tempe. Quelque chose lui chatouille l'oreille. Il tire une sorte de fil coincé dans son tympan. L'angoisse déforme son visage à moitié rougi. Il tire, sent soudain une résistance, tire encore. Clac, l'oreille s'arrache et tombe par terre. Le sang se met à gicler à flots de la tempe de Brian, qui pousse un cri horrible et incroyablement long. Dans la salle, les spectateurs partent d'un éclat de rire général. Seules quelques âmes sensibles quittent la salle, le visage livide. Vous l'aurez compris, Frank Henenlotter a parfaitement réussi son second film d'horreur (le premier était *Basket Case*). Un film d'ailleurs franchement gore et humoristique, que l'on pourrait rapprocher des récents *Street Trash*, de Jim Muro (difficile d'aller plus loin dans l'ignoble que ce film, qui a pour décor une décharge publique et pour acteurs les clochards qui l'habitent), *Evil Dead 2*, ou des productions dingues de Troma (je vous conseille *Toxic Avenger*, une des meilleures réalisations du genre). Revenons à *Elmer*. Elmer est un petit monstre millénaire qui habite des corps humains, leur injectant une drogue hallucinatoire et dévorant allégrement leur entourage. Brian, habité par cette créature, va se trouver confronté aux meurtres de sa petite amie, de pulpeuses créatures, d'un méchant loubard. Non content d'être à la merci de cette sorte de ver affamé, il est poursuivi par des personnes anciennement habitées par le monstre, à la recherche de la drogue secrétée par Elmer dont ils ont un besoin urgent. Un excellent film pour amateurs de sensations fortes et de fun gore.



PLAISIR DU MOIS : INTERACTIVITE

Il y a quelques années, le livre interactif a connu un succès incroyable. Aujourd'hui, la chose s'est quelque peu stabilisée, et c'est au tour de la bande dessinée de prendre le relais et de proposer des aventures dont on est le héros (en image, c'est encore mieux). On connaissait les deux albums sortis chez Delcourt, ils étaient excellents, et Turlogh avait même eu droit à une adaptation micro. C'est maintenant au tour des éditions Glénat de nous proposer une série BD interactive, *l'Ere du dragon*, dont vous pouvez trouver le premier épisode, *les Crocs d'ébène*, chez votre libraire préféré. La chose est dessinée par Erik Juszezak, qui connaît bien le sujet puisqu'il a travaillé avec Doug Headline, illustrant les livres interactifs de la collection Maître du jeu (Hachette). Petite séquence flash-back : on trouve toujours ces merveilles interactives, *Maître du jeu/ Superpouvoirs*, dans lesquels vous créez votre propre personnage. Fin du flash-back. Revenons à nos moutons. Enfin, plutôt au loup, héros de *l'Ere du dragon*, qui sort d'un Vietnam bien réel pour se retrouver sur la planète Aurul à combattre monstres et dragons, avant de reprendre la route de sa terre bien aimée. La langue pendante, on demande encore des BD interactives, et on aimerait d'ailleurs en voir apparaître dessinées par des grands (seul un *Astérix* est disponible de la sorte). Imaginez le prochain *Blueberry* en version interactive. Aaaargh !



Miguel Angel Prado

REVELATION DU MOIS : MIGUEL-ANGEL PRADO

Décidément, l'Espagne est une véritable mine de talents bédéphiles, et le premier album français de Miguel Angel Prado (et sûrement pas le dernier) ne me contredira pas. *Chienne de vie* est un recueil d'histoires courtes, autour du thème pourtant banal de la ville. Au vu de la paranoïa qui se dégage de ces histoires urbaines, on peut d'ailleurs se poser des questions sur l'angoisse que doit ressentir chaque jour le dessinateur espagnol, face aux menus problèmes quotidiens : dans ses "nouvelles", la police se désintéresse totalement du crime pour s'en prendre aux trop naïfs (et honnêtes) citoyens ; les parents haineux passent leurs journées à cogner sur leurs mômes, alors que leurs chiens font la loi dans les rues ; les journalistes truquent les informations télévisées, et tout le monde, des infirmières aux employés des services administratifs, semble vouloir rivaliser de bêtise et de méchanceté autour des héros. Un véritable almanach de la crétinerie au quotidien, découpé en tranches drôles et incisives. Si *Chienne de vie* révèle le talent de conteur de Prado, il met aussi et surtout en lumière son génie graphique. Dans son dessin, rien n'est gratuit, tout ne tend que vers un seul et unique but : L'ANGOISSE ! Les ciels sont lourds, les visages, caricaturaux et oppressants, et les immeubles se plient comme pour vouloir gober les personnages perdus dans la jungle urbaine. Avec ses superbes couleurs et son graphisme torturé, Miguel-Angel Prado est sans conteste une des grandes révélations de l'année (*Chienne de vie* - Humanoïdes associés).

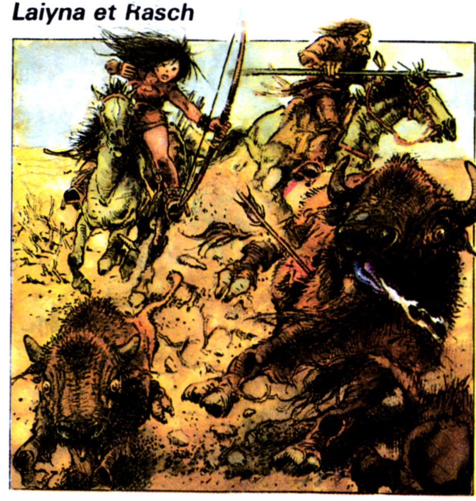


DANS LES VALISES DU MOIS : ALBUMS DE VACANCES

Dans le numéro 1 d'*Amstrad Cent Pour Cent*, je vous parlais de Luca Torelli, plus connu sous le nom de Torpedo, le héros des espagnols (encore!) Bernet et Abuli, qui, en véritables stakhanovistes de la BD, n'en finissent pas de nous abreuver de plaisir confondant. N'oubliez pas dans vos valises le dernier épisode de la série *Monnaie de singe*, toujours drôle et amoral, ainsi qu'un recueil d'histoires courtes des mêmes auteurs, Histoires noires... Eblouissant (Ed. Glénat USA). Pour vous faire baver : une adaptation télévisée de Torpedo serait en cours aux Etats-Unis.

Beaucoup moins violent, mais qui devrait satisfaire les nombreux amateurs de Gauntlet, le *Crépuscule des elfes* mérite le détour, mettant en scène les aventures de Laiyna. Cette histoire de méchants gnomes, de formules magiques et de fées diaphanes plaira aux plus jeunes d'entre vous, et les plus grands ne resteront pas insensibles au graphisme travaillé d'Hausman (grand spécialiste du dessin animalier - cf. *Spirou*) et au charme gentiment érotique de l'héroïne de la série, sorte de Natacha de l'heroic fantasy (Ed. Aire libre).

Laiyna et Rasch

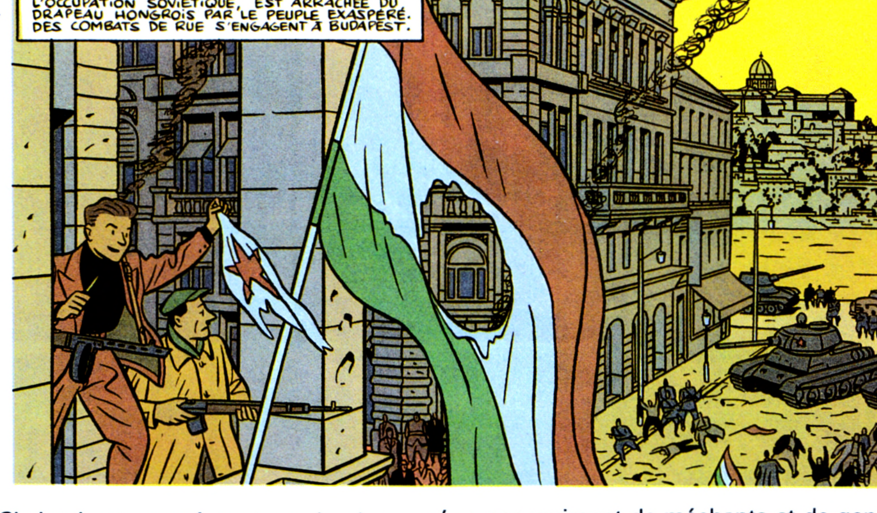


Côté humour, ne ratez pas le nouveau Binet, *Propos irresponsables*, dans la lignée des pécédents (Ed. Audie), ainsi que le nouvel opus de Sir Tronchet, *Raymond Calbuth à la conquête du globe*, dans lequel notre adorateur de Vache qui rit se révèle plus mégalo et taré que jamais. Un sommet de bêtise (Ed. Glénat).

Certains d'entre vous partent sûrement en voyage les mains dans les poches, sans valise ni trompette. Dans ce cas-là, qu'ils utilisent leurs deux mains vacantes au transport de deux énormes bouquins d'images, qui leur permettront de frimer sur les plages (attention aux braqueurs). Le premier est un recueil de faits divers croustillants, issus de l'imagination fertile de Bilal et Christin, réalisé à partir de photos retravaillées et magnifiées par Bilal, et inspirés par le journal des années 50, *Radar* (*Cœurs sanglants et autres faits divers*, Ed. Dargaud). Le second, tout aussi superbe, met en évidence le talent lumineux de Philip Caza. A l'heure où son long métrage, *Gandahar*, n'a pas eu le succès escompté, il est bon de retrouver en format géant divers travaux d'illustration de ce cousin de Frazetta, avec parfois les esquisses correspondantes. Indispensable à tout fan de Barbarian... Et beau !

Raymond Calbuth

ALBUM DU MOIS : FREDDY LOMBARD - VACANCES A BUDAPEST PAR Y. CHALAND



Yves Chaland



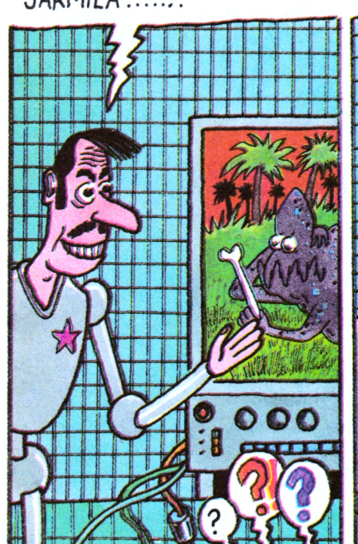
Yves Chaland est assurément un dessinateur intelligent. Son style : la ligne claire, inspiration Tintin et Spirou années 50, insouciance et Traction avant. Mais derrière cette façade superficielle, on trouve dans les BD de Chaland une profondeur et un souci du détail exceptionnels. Cette nouvelle aventure de Freddy Lombard a pour toile de fond les soulèvements hongrois (face aux chars russes) de Budapest en 1956. En vacances en Italie, Sweep, Dina et Freddy se prennent d'amitié pour un gamin hongrois, Laszlo, neveu d'un membre du gouvernement (en fait à la solde des Russes), et qui ne rêve que d'une chose : regagner sa patrie et se joindre à ses camarades pour la libérer. Chose qu'il fera en compagnie des héros, attirés au départ par la richesse de l'oncle de Laszlo. Contrairement à Tintin, il n'y a pas vraiment de méchants et de gentils, et rien n'est simple ici. Un album de Chaland prend d'ailleurs toute sa dimension à la seconde lecture, le suspens n'en étant pas le moteur. Lisible par tous, mais pas vraiment grand public (Ed. Humanoïdes associés).

Patrick GIORDANO.

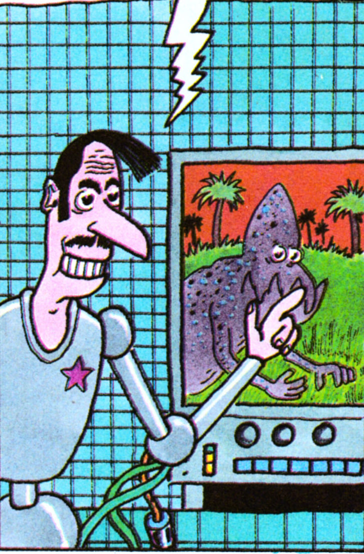


DU RIFIFI SUR JARMILA de Max

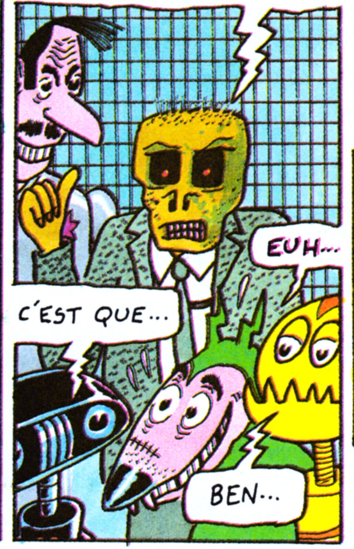
BON, EH BIEN L'ANIMAL QUE VOUS VOYEZ SUR CET ÉCRAN EST UN ANIMAL RARE QUI VIT DANS UNE RÉSERVE NATURELLE : LA PLANÈTE JARMILA.......



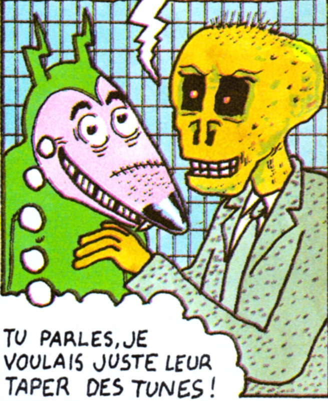
LE GERBITOPEX SECRÈTE UNE GLANDE VISQUEUSE. CELLE-CI EST UN CONCENTRÉ INCROYABLE D'UN APHRODISIAQUE TRÉS, TRÉS, TRÉS PUISSANT



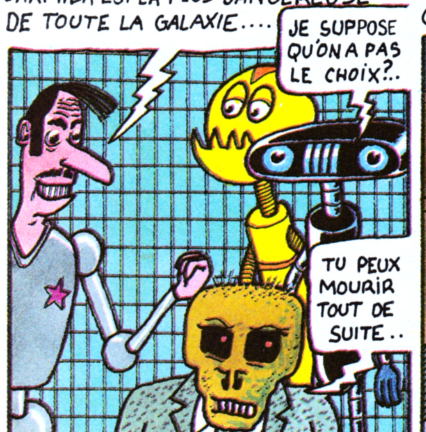
ET C'EST CET ANIMAL QUE VOUS ALLEZ CHASSER POUR L'ORGANISATION... ET C'EST UNE OFFRE QUE VOUS NE POUVEZ REFUSER!!!..



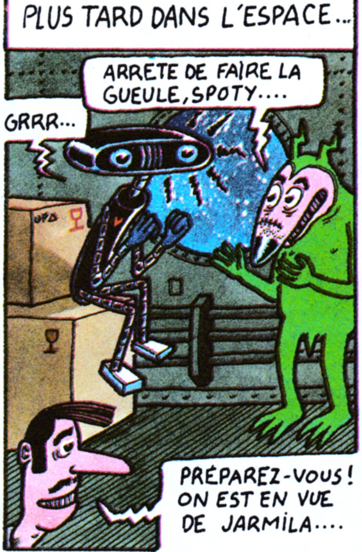
ALORS, GREZCO, VOUS ALLEZ EXTERMINER TOUS CES ANIMAUX SUR JARMILA. PAS DE BÊTISES, GREZCO! D'AILLEURS, DOC SWEETCUNT VOUS ACCOMPAGNE ET, N'AIE CRAINTE, EN CAS DE MALHEUR JE M'OCCUPERAI DES TIENS. TU AS L'ESPRIT DE FAMILLE ET J'AIME ÇA, TU AS RISQUÉ TA VIE POUR REVOIR TES PARENTS.

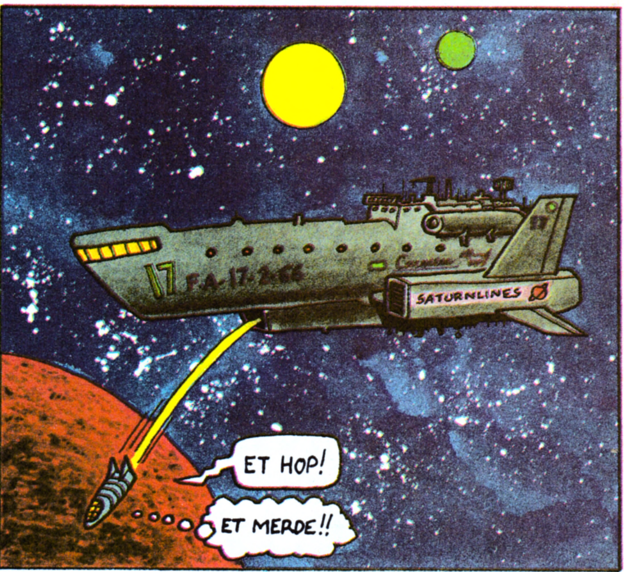


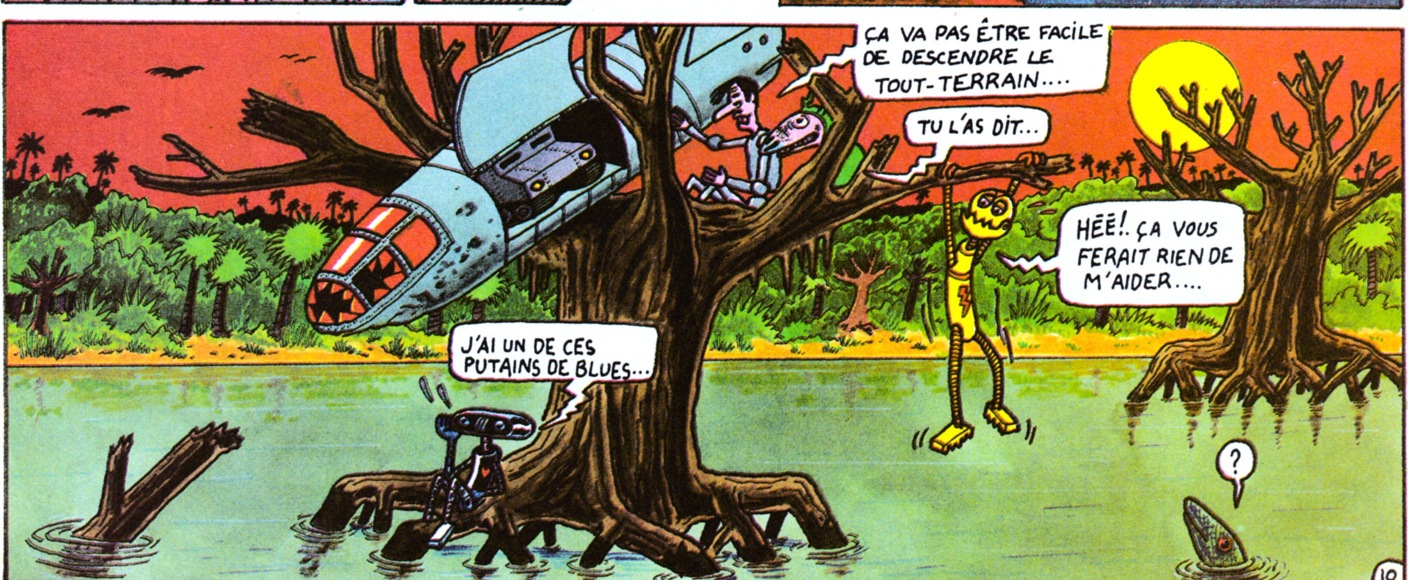
NOUS PARTONS DEMAIN, UN CARGO NOUS Y DROPERA CLANDOS ET NOUS COMMENCERONS LA CHASSE. NOUS DEVONS ÊTRE TRÈS PRUDENTS, LA FAUNE DE JARMILA EST LA PLUS DANGEREUSE DE TOUTE LA GALAXIE....

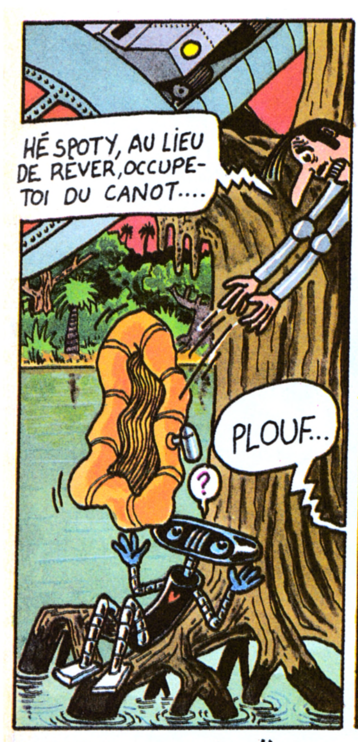
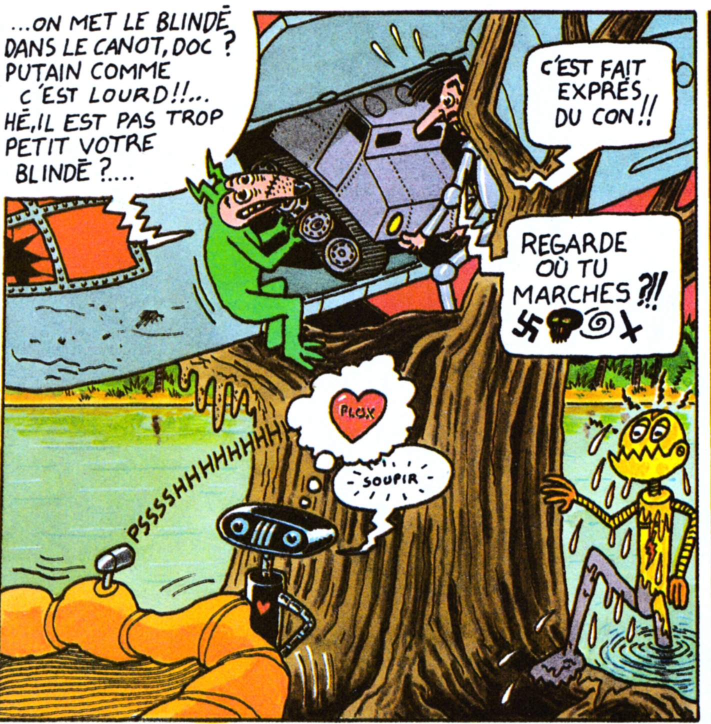
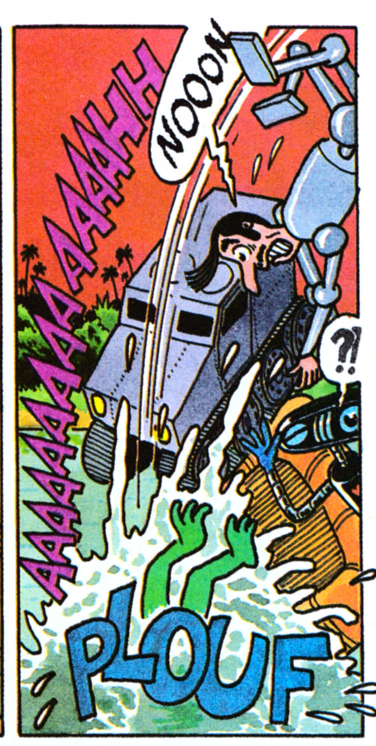
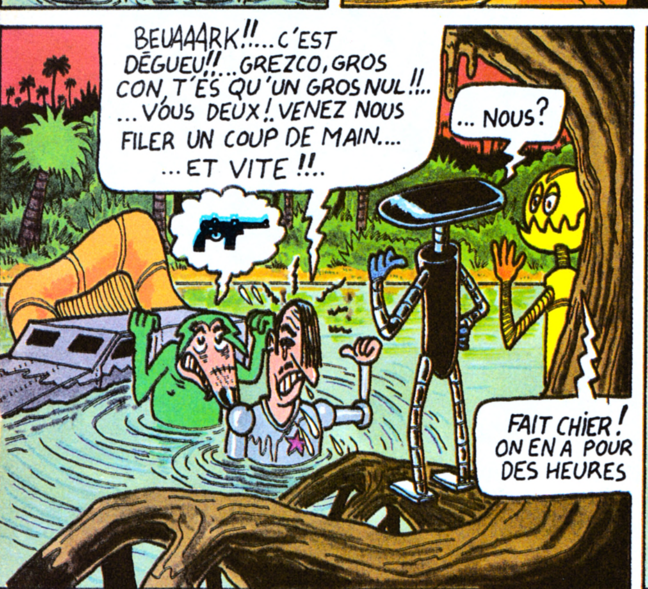
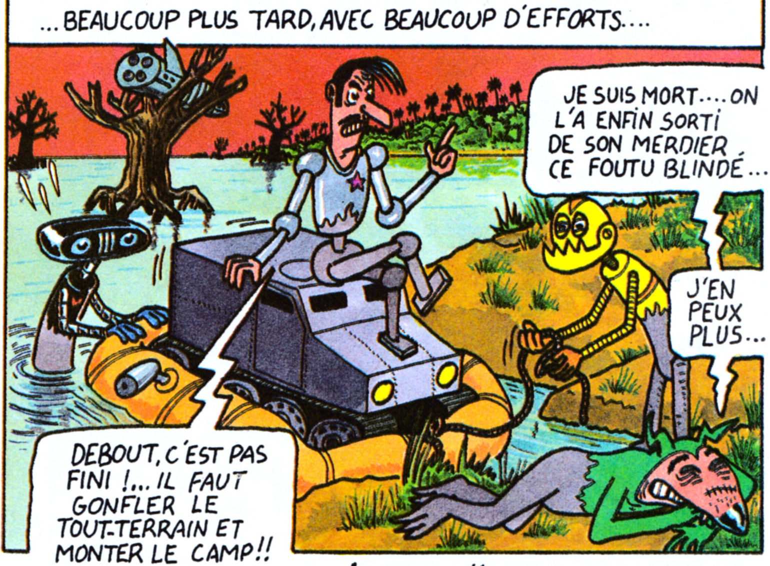


PLUS TARD DANS L'ESPACE...

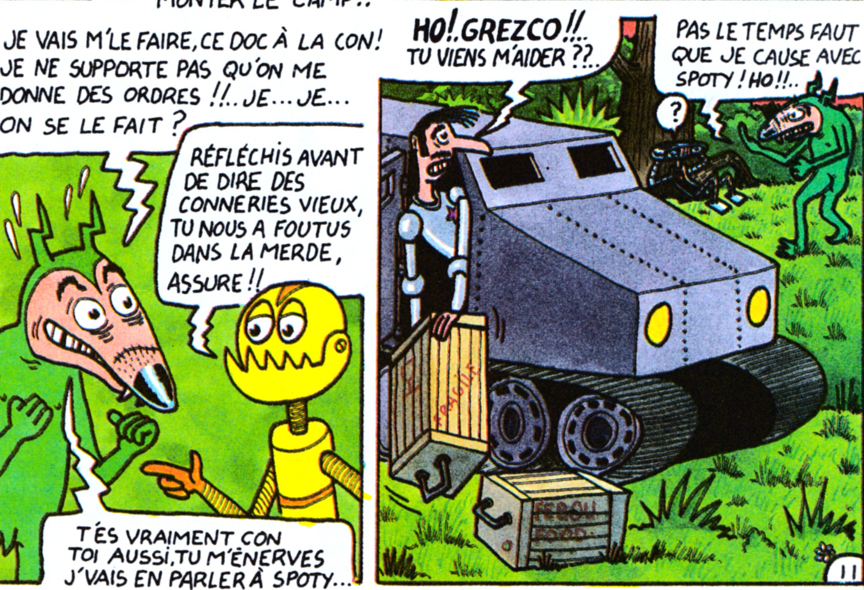


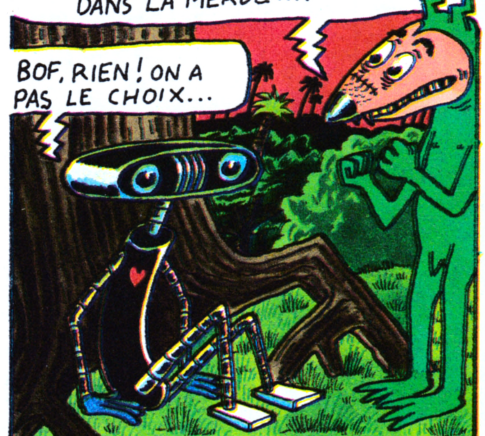


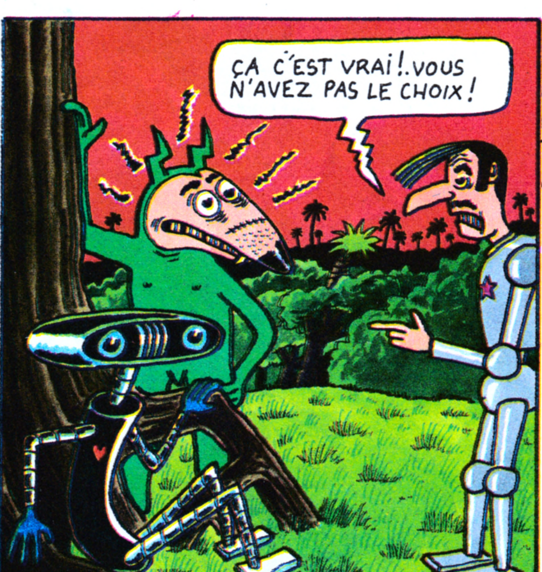


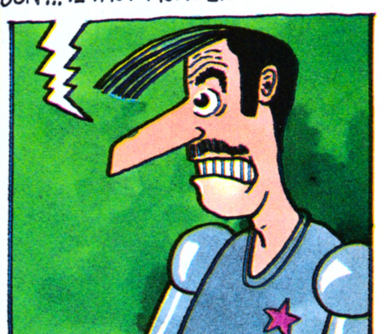

HÉ SPOTY, AU LIEU DE RÊVER, OCCUPE-TOI DU CANOT....
PLOUF...
?

...ON MET LE BLINDÉ DANS LE CANOT, DOC ? PUTAIN COMME C'EST LOURD !!... HÉ, IL EST PAS TROP PETIT VOTRE BLINDÉ ?....
C'EST FAIT EXPRÈS DU CON !!
REGARDE OÙ TU MARCHES ?!!
PSSSSHHHHHHHH
PLOX
SOUPIR

NOOOH
AAAAAAAAAAAHH
?!
PLOUF

BEUAAARK !!... C'EST DÉGUEU !!... GREZCO, GROS CON, T'ES QU'UN GROS NUL !!... VOUS DEUX ! VENEZ NOUS FILER UN COUP DE MAIN.... ...ET VITE !!..
... NOUS ?
FAIT CHIER ! ON EN A POUR DES HEURES

... BEAUCOUP PLUS TARD, AVEC BEAUCOUP D'EFFORTS....
JE SUIS MORT.... ON L'A ENFIN SORTI DE SON MERDIER CE FOUTU BLINDÉ...
J'EN PEUX PLUS...
DEBOUT, C'EST PAS FINI !... IL FAUT GONFLER LE TOUT-TERRAIN ET MONTER LE CAMP !!

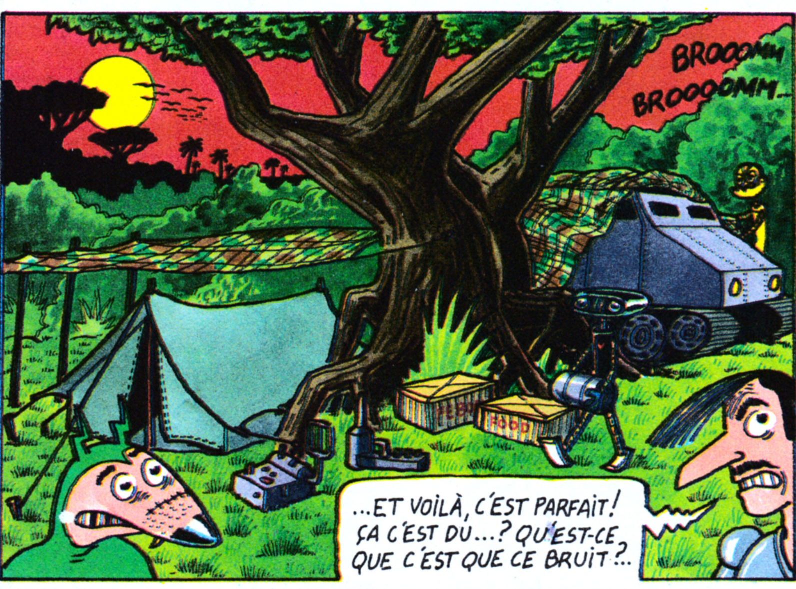
DÈS QUE LE TOUT-TERRAIN AURA SES DIMENSIONS NORMALES, GREZCO, TU PRENDRAS TOUT LE MATOS QUI EST À L'INTÉRIEUR ....
PSSHHHHHHH
Y M'ÉNERVE GRRRR..

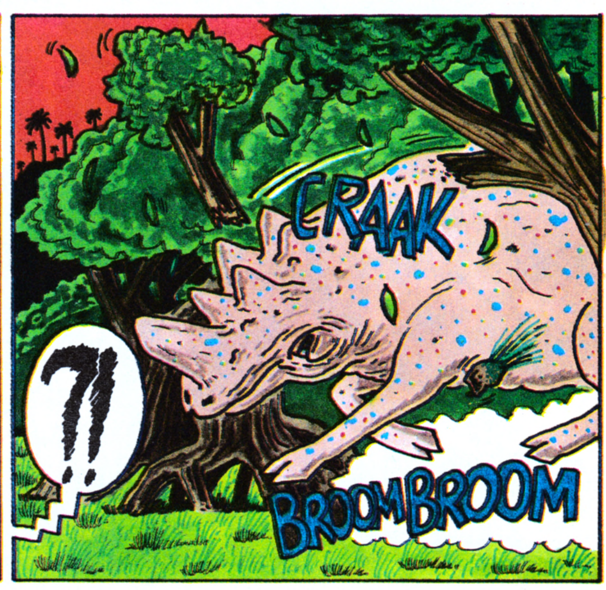
JE VAIS M'LE FAIRE, CE DOC À LA CON ! JE NE SUPPORTE PAS QU'ON ME DONNE DES ORDRES !!.. JE... JE... ON SE LE FAIT ?
RÉFLÉCHIS AVANT DE DIRE DES CONNERIES VIEUX, TU NOUS A FOUTUS DANS LA MERDE, ASSURE !!
T'ES VRAIMENT CON TOI AUSSI, TU M'ÉNERVES J'VAIS EN PARLER À SPOTY...

HO ! GREZCO !! TU VIENS M'AIDER ??..
PAS LE TEMPS FAUT QUE JE CAUSE AVEC SPOTY ! HO !!..
?


HEU SPOTY?... TU FAIS TOUJOURS LA GUEULE ? JE SAIS, C'EST DE MA FAUTE ET EUH..... QU'EST-CE QUE TU EN PENSES DE TOUT ÇA, ON EST DANS LA MERDE?...
BOF, RIEN ! ON A PAS LE CHOIX...


ÇA C'EST VRAI !. VOUS N'AVEZ PAS LE CHOIX !

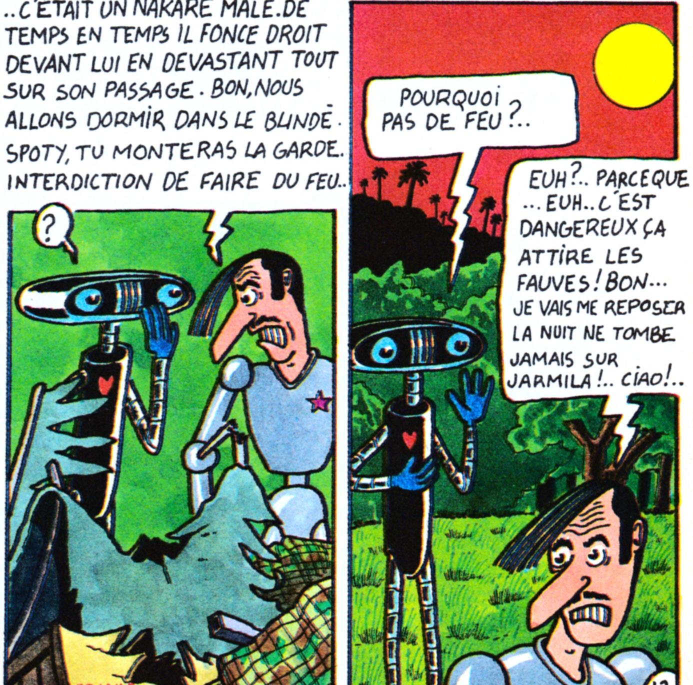

BON ÉCOUTEZ, VOUS ÊTES COINCÉS ICI. LA MEILLEURE FAÇON DE PARTIR D'ICI, C'EST DE COOPÉRER ET DE FAIRE VOTRE BOULOT. QUAND TOUT SERA FINI, ON VIENDRA NOUS CHERCHER. APRÉS VOUS SEREZ LIBRES ET VOUS NE REGRETTEREZ RIEN BON !.. IL FAUT MONTER LE CAMP.....

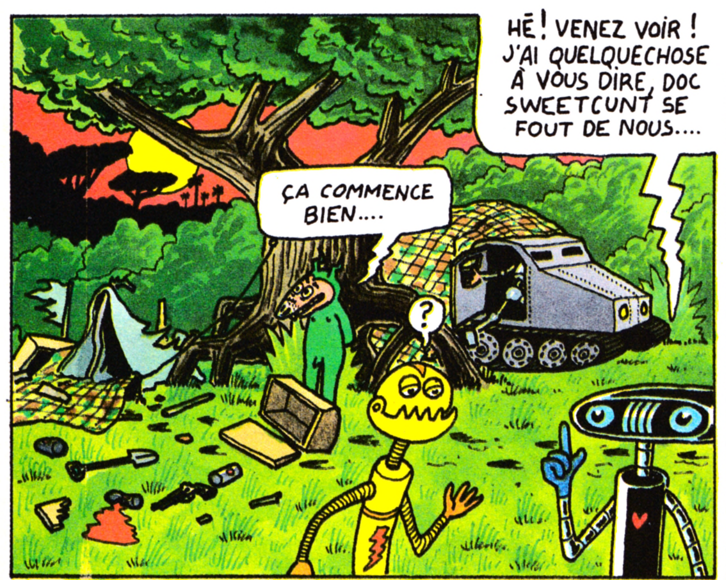

BROOOOMM
BROOOOOMM...
...ET VOILÀ, C'EST PARFAIT ! ÇA C'EST DU...? QU'EST-CE QUE C'EST QUE CE BRUIT?..


CRAAK
?!!
BROOMBROOM

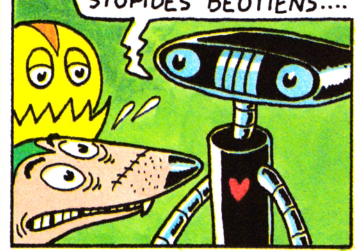

!!
PAF
BING
POF
BLING
CHKRAAK

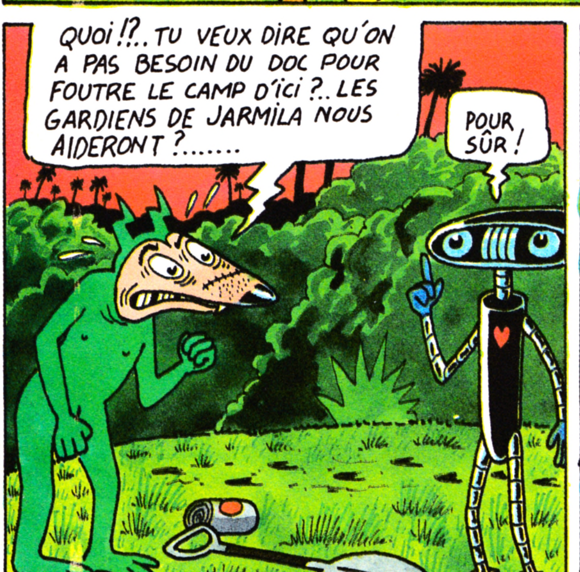

QU'EST-CE QUE C'ÉTAIT?... ÇA VA SPOTY ?...
EUH..? OUAIS...

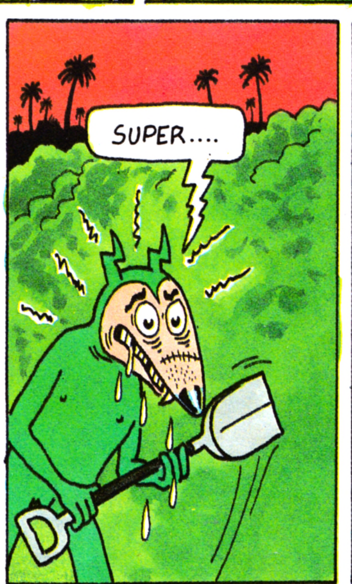

..C'ÉTAIT UN NAKARÉ MÂLE. DE TEMPS EN TEMPS IL FONCE DROIT DEVANT LUI EN DEVASTANT TOUT SUR SON PASSAGE. BON, NOUS ALLONS DORMIR DANS LE BLINDÉ. SPOTY, TU MONTERAS LA GARDE. INTERDICTION DE FAIRE DU FEU..
?
FRAGILE
POURQUOI PAS DE FEU ?..
EUH?.. PARCEQUE ...EUH..C'EST DANGEREUX ÇA ATTIRE LES FAUVES ! BON... JE VAIS ME REPOSER LA NUIT NE TOMBE JAMAIS SUR JARMILA !.. CIAO !..

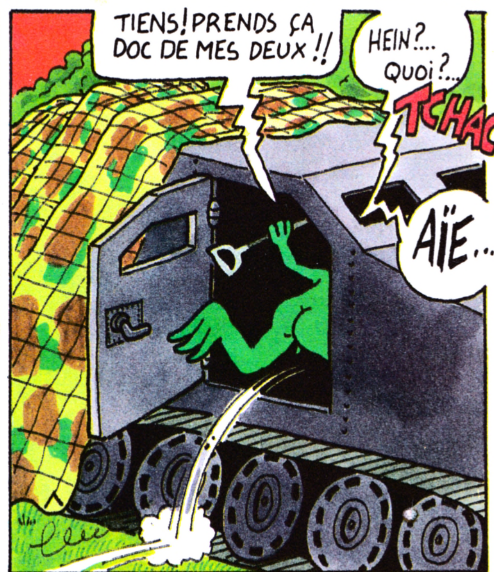

HÉ! VENEZ VOIR! J'AI QUELQUECHOSE À VOUS DIRE, DOC SWEETCUNT SE FOUT DE NOUS....
ÇA COMMENCE BIEN....
?

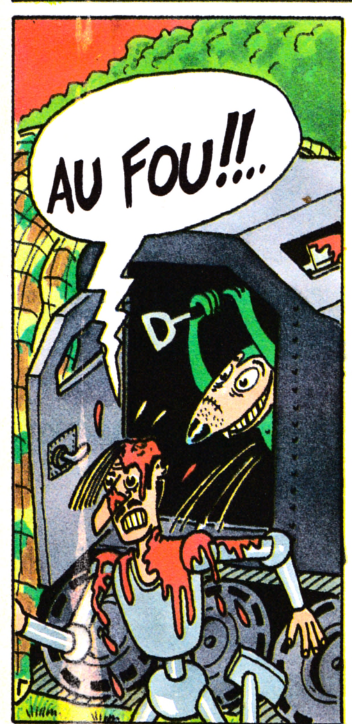

ÇA, MON VIEUX, ON LE SAIT DEPUIS LONGTEMPS....
OUAIS, ENFIN JE M'EXPLIQUE MAL... POURQUOI UN FILET DE CAMOUFLAGE SUR LE BLINDÉ? POURQUOI IL NE FAUT PAS FAIRE DE FEU?...


...POUR PAS SE FAIRE REMARQUER. ET DE QUI? DES GARDIENS DE CETTE PLANÈTE QUI EST UNE RÉSERVE NATURELLE! VOUS ME SUIVEZ?...
BOF
IL SUFFIT DE SE FAIRE REMARQUER ET LES GARDIENS NOUS SAUVERONT, STUPIDES BÉOTIENS....

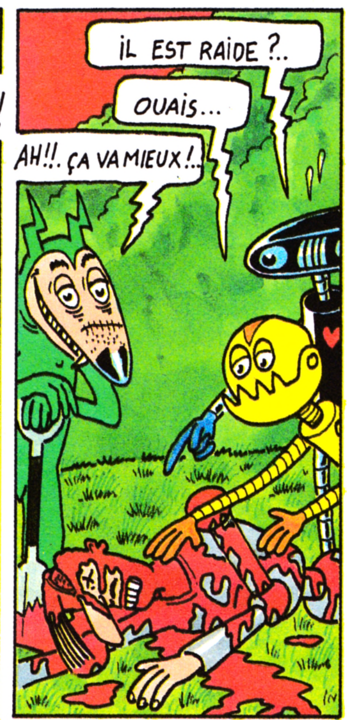

QUOI!?.. TU VEUX DIRE QU'ON A PAS BESOIN DU DOC POUR FOUTRE LE CAMP D'ICI?.. LES GARDIENS DE JARMILA NOUS AIDERONT?.......
POUR SÛR!

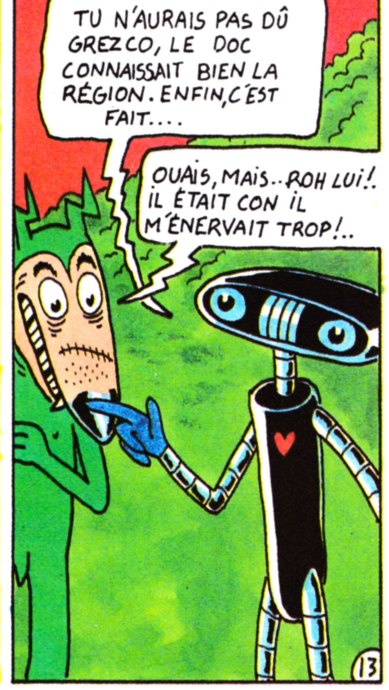

SUPER....


TIENS! PRENDS ÇA DOC DE MES DEUX!!
HEIN?... QUOI?...
TCHAC
AÏE...


AU FOU!!..


AAAARG....
HAN!!
TCHAK


IL EST RAIDE?..
OUAIS...
AH!! ÇA VA MIEUX!..


TU N'AURAIS PAS DÛ GREZCO, LE DOC CONNAISSAIT BIEN LA RÉGION. ENFIN, C'EST FAIT....
OUAIS, MAIS.. ROH LUI!. IL ÉTAIT CON IL M'ÉNERVAIT TROP!..

(A suivre...)



PLUS VITE... PLUS LOIN... MIEUX
Vous êtes en compétition contre les plus grands champions du monde dans la plus prestigieuse et la plus dure série de jeux de sports d'hiver jamais imaginée. Sept manifestations vont éprouver votre compétence et vos nerfs jusqu'à la corde; chacune présentant ses propres exigences particulières. La pratique, la patience et encore de la pratique, voilà ce qui est nécessaire pour que vous ayez une chance d'obtenir une médaille. Vous pouvez y arriver, vous y arriverez! Et en plus, vous allez passer de bons moments à essayer!
CONTINUE PRACTICE? YES 0:13.4
COMPUTER PACER 0:15.8
Figure skating (Patinage artistique)—La précision et l'élégance des mouvements sont essentiels dans ce sport extrêmement artistique.
Cross Country Skiing (Ski de fond)—L'une des épreuves les plus éprouvantes des exploits purement physiques jamais conçue. Vous allez vous battre contre la montre, contre le terrain et contre les rigueurs du temps. Là, rien ne vient vous aider sauf l'élan occasionnel dû à la gravité dans la partie en pente. Rassemblez tous vos esprits et votre force car c'est l'épreuve d'endurance suprême!
Speed skating (Course de patinage) —Le sport autopropulsé le plus rapide du monde. Une épreuve de force et de rythme où l'on peut atteindre des vitesses de 50km/h dans cette course à la conquête de la médaille d'or!
CONTESTANT COMPUTER PACER
Tous les écrans extraits de la version Commodore 64.
Disponibles pour
Amstrad CPC Cassette et Disque
Atari Disque
CBM64/128 Cassette et Disque
MSX 64 Cassette
Spectrum 48/128K, +2 Cassette
Spectrum +3 Disque
Fabriqué et distribué sous licence de Epyx Inc., par U.S. Gold Limited, 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.
©1988 Epyx Inc. Tous droits réservés. Epyx est une marque déposée sous le No. 1195270.
EPYX®



Ski jumping (Saut de ski)—
Un courage de casse-cou, des nerfs d'acier et un contrôle total sont obligatoires dans ce sport excitant et des plus dangereux où la distance et le style s'ajoutent dans votre score.
Slalom—La vitesse, le contrôle et un chronométrage au dixième de seconde font du Slalom l'événement le plus difficile de tous les sports du ski. Choisissez parmi les divers parcours selon leur difficulté.
Downhill Skiing (Ski de descente)—En chute libre dans l'espace blanc. En utilisant la gravité comme source d'énergie et vos bâtons pour vous équilibrer, vous atteindrez des vitesses de 110km/h en chemin vers la médaille d'or et une inscription dans le livre des records!
Luge—
Audacieux avec une pointe de folie d'hiver! Couché sur le ventre, les pieds en avant sur une luge conçue selon des techniques qui vont attaquer le temps. Il vous faudra utiliser tous les muscles de votre corps pour négocier au mieux chaque ligne droite et chaque virage dans un choix de parcours.
TM
CONTESTANT
POSITION
DRIFT
STEER
TIME: 00.00
TIME: 31.97

ROAD BLASTERS™

ECRANS DE CBM VERSION.



Roadblasters, le monde tempestueux de là destruction, l'ultime course contre la mort, renferme toute l'action prenante et toutes les passions de la grande vitesse du grand spectacle arcade.

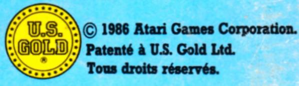




AMSTRAD CASSETTE/DISQUE
ATARI ST DISQUE
SPECTRUM 48/128K CASSETTE
SPECTRUM +3 DISQUE

CBM 64/128 CASSETTE/DISQUE
AMIGA DISQUE

U.S. Gold (France) – Z.A.C. de Mousquette – B.P.3 – 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. Tel: 93 42 71 44.



Une chaîne ?
Un studio d'enregistrement ?
Offrez vous les 2 pour le prix d'un !

AMSTRAD STUDIO 100

Un véritable studio d'enregistrement à domicile avec double cassette 4 pistes, 4 micros, systèmes de fading et de "public address", égaliseur graphique à 5 bandes, casque de contrôle stéréo, ampli 2 x 20 W, tuner FM, platine tourne-disque, et enceintes deux voies.
Disc-jokeys, chanteurs et groupes de rock : à vous de jouer !

3790F TTC

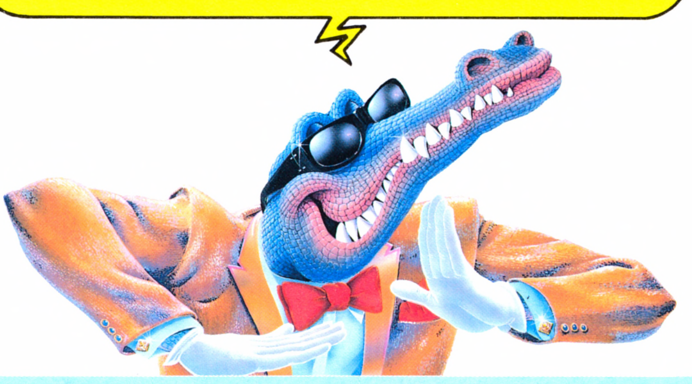


AMSTRAD HIFI-VIDÉO C'EST AUSSI

5 Nouvelles chaînes Midi (voir au verso)

Mendès France, M.C. R.C. Paris B 302 493 630.

RENVOYEZ MOI CE BON
JE VOUS RETOURNERAI
UNE DOCUMENTATION COMPLÈTE



Je souhaite recevoir votre documentation sur la gamme AMSTRAD HIFI-VIDÉO

NOM ____________________

PRÉNOM ____________________ AGE ______

N° ______ RUE ____________________

____

CODE POSTAL |_|_|_|_|_|

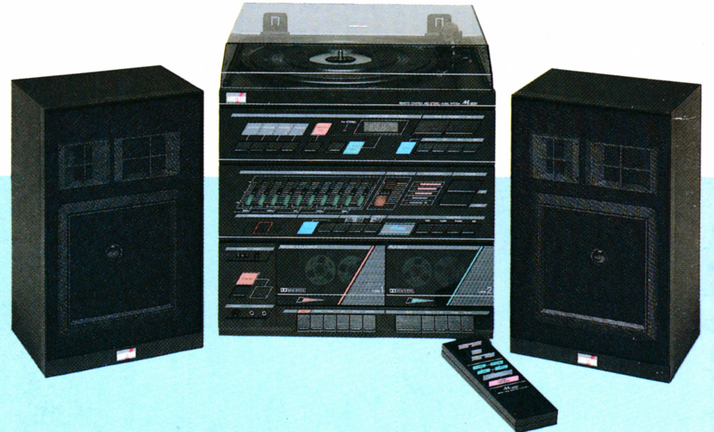
VILLE ____________________

AMSTRAD HIFI-VIDÉO

ENCORE DU NOUVEAU!

Découvrez les 5 chaînes AMSTRAD

De la plus simple jusqu'à la chaîne Laser à télécommande, en passant par la gamme des magnétoscopes, découvrez vite la qualité et les prix Amstrad Hifi-Vidéo, votre portefeuille n'en croira pas ses oreilles.



AMSTRAD HIFI-VIDÉO C'EST AUSSI

le STUDIO 100 (voir au verso)

Amstrad France
BP 12
92312 Sèvres Cedex



AMSTRAD

CENT POUR CENT

Oui !

J'ai décidé de m'abonner 1 an (11 numéros) au Magazine Amstrad Cent pour Cent. Je joins un chèque de 190 F au lieu de 209 F à l'ordre de Media Système Edition.

Nom ____________________

Prénom ____________________

Adresse ____________________

Code postal |_|_|_|_|_|

Ville ____________________

Signature obligatoire :

Mendès France. **M.C.** R.C. Paris B 302 493 630.

Pour bénéficier de cette offre spéciale d'abonnement, renvoyez ce bon dans une enveloppe timbrée accompagnée de votre chèque de 190 F libellé à l'ordre de:

MEDIA SYSTEME EDITION
53 Avenue Lénine
94250 GENTILLY



La revue des Amstradiens à cent pour cent.

Des rubriques permanentes
- actualités et nouveautés
- tous les tests de logiciels
- bidouilles, pokes, listings et help
- éducation et formation.

Un grand dossier dans chaque numéro
B.D., Arcades, Héros et Micro... et toujours des concours pour gagner des logiciels, des équipements, des surprises.



TELECHARGEZ !!

SUR VOTRE CPC

NOUVEAU & DEMENT !

DES CENTAINES* DE HITS ACCESSIBLES POUR LE SIMPLE PRIX D'UNE COMMUNICATION TELEPHONIQUE SUR 3615

Arkanoid, Barbarian, Green Beret, Cauldron, Renegade, Trantor, Impossible Mission, Scalextric, Jailbreak, Jackal, Beach Head 1 et 2, Bruce Lee, Raid, Trailblazer, The Way of Exploding fist, Zorro... et des centaines d'autres titres accessibles directement chez vous 7 jours/7, 24 h/ 24 par le premier véritable service de Téléchargement de Logiciels.

3615 AMCHARGE





** OUVERTURE PROGRESSIVE DU SERVICE PENDANT L'ETE*

AMCHARGE
BP 36
06561 VALBONNE Cedex

QU'EST-CE QUE LE TELECHARGEMENT ?

Le Téléchargement consiste à charger un logiciel sur un micro-ordinateur en transférant le code informatique par la ligne de téléphone, le minitel et un câble de liaison Minitel-Micro.
Il s'agit d'une opération extrêmement simple qui ne présente pas plus de difficulté de manipulation que le chargement d'un logiciel à partir d'une cassette ou d'une disquette.
Certains logiciels pourront être sauvegardés pour une utilisation ultérieure (vente), d'autres ne pourront être qu'exécutés (location).
L'avantage du téléchargement est d'avoir accès à une grande variété de logiciels à tout moment en ne payant que le temps de connection correspondant au transfert du code **soit environ 15 F.** pour un programme occupant toute la mémoire et nécessitant 15 minutes de connection. **Il n'y a pas d'autre coût pour l'Utilisateur.**

COMMENT PROCEDER AU TELECHARGEMENT ?

Vous composez le **3615,** tapez le code **AMCHARGE** et choisissez la rubrique Téléchargement.
Tous les logiciels disponibles sont classés par catégories : Sport, Action, Simulation... et comprennent une description détaillée.
Quand vous avez choisi le logiciel à télécharger vous démarrer le logiciel de téléchargement sur votre Amstrad, branchez le câble de liaison Minitel-Micro sur la prise joystick de votre micro et suivez les instructions qui vous sont données sur l'écran du minitel.
Le Téléchargement s'opérera automatiquement et pendant le transfert du code vous pourrez lire le mode d'emploi du jeu sur le minitel ou consulter les rubriques d'informations concernant l'actualité des jeux sur Amstrad.
Un indicateur vous montrera la progression du téléchargement.
Quand tout le code aura été transmis la sauvegarde se fera automatiquement sur cassette ou disquette pour une utilisation ultérieure dans le cas de logiciels vendus.

3615 AMCHARGE TOUTE L'ACTUALITE LOGICIEL POUR LA GAMME AMSTRAD

Sur le Service **3615 AMCHARGE** vous trouverez aussi toute l'information concernant les logiciels sur les micro-ordinateurs de la gamme Amstrad (CPC, PC, Spectrum) et en particulier les rubriques :

- Informations - le point sur les derniers logiciels sortis et ceux à paraître.
- SOS Jeux - Posez vos questions et lisez les réponses sur les difficultés rencontrées dans l'utilisation des jeux.
- Trucs et Astuces - une mine d'informations sur les richesses insoupçonnées des logiciels (vies infinies, points de bonus, etc...)
- Catalogue des logiciels - Description détaillée de tous les bons logiciels classés par rubriques : action, sport, simulation, hit-parade...

SOYEZ LES PREMIERS A UTILISER CE SYSTEME REVOLUTIONNAIRE

Pour téléchargez il faut :

- un Kit de téléchargement comprenant un logiciel de téléchargement et un câble de liaison minitel-micro
- un Minitel que vous pourrez aller réclamer gratuitement à votre Agence de Télécommunications.

COMMENT VOUS PROCURER LE KIT DE TELECHARGEMENT ?

Vous trouverez le Kit de Téléchargement **AMCHARGE** chez votre revendeur de logiciels.
Vous pouvez aussi le commander par correspondance

- par Minitel : tapez **3615 AMCHARGE** et passez votre commande
- par Téléphone : 93.42.57.12
- par Courrier en renvoyant le bon ci-dessous

NOM : ....

ADRESSE : ....

CODE POSTAL.......................... VILLE..........................

Je désire recevoir

- Kit téléchargement pour Amstrad CPC version cassette à 99 F.................. = F
- Kit téléchargement pour Amstrad CPC version disquette à 99 F.................. = F
- Lot de 4 disquettes vierges à 99 F.................. = F
- Lot de 4 cassettes vierges à 29 F.................. = F

Total = F
Frais de Port = 15 F
A payer = F

Règlement :
je joins ☐ un chèque bancaire (à l'ordre de AMCHARGE), ☐ mandat-lettre
☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 18 F pour frais de remboursement)
Je paie par carte bancaire N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Date d'expiration : ___/___
Précisez votre ordinateur CPC 464 ☐ CPC 6128 ☐ Signature
A renvoyer à l'adresse indiquée au verso

